DUPLA OLDALAS DETROIT / GOD OF WAR POSZTER MELLÉKLETTEL!

PC GURU

PLAYSTATION 4 KÜLÖNSZÁM 2018

DETROIT

BECOME HUMAN

Emberi gépek, vagy géptestbe bújt emberek? Csak rajtad áll: exkluzív teszt az év egyik legvártabb, magyar felirattal ellátott, Sony PlayStation 4-exkluzív videojátékáról!

JÁTSSZ MAGYARUL PS4-EN!
Magyar nyelvű játékok PS4-re!

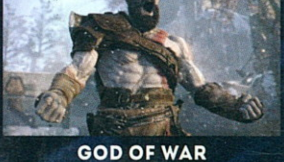
PLAYSTATION NETWORK
Megéri felcsatlakozni.

DEATH STRANDING
Kilátástalan harc az életért?

A MOBILOD A KONTROLLER!
PlayLink, avagy a társasjáték jövője.

PLAYSTATION PLUS
Elmondjuk, miért fizess elő.

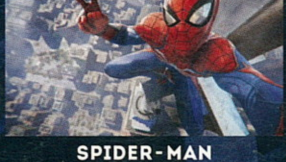
THE LAST OF US PART II
Ellie és Joel visszatérnek.



GOD OF WAR TESZT
A háború istene visszatért, és dühösebb, mint valaha!

A LEGJOBB PS VR-JÁTÉKOK TESZTJEI
Ezekért a játékokért megéri belépni a Sony virtuális valóságába!

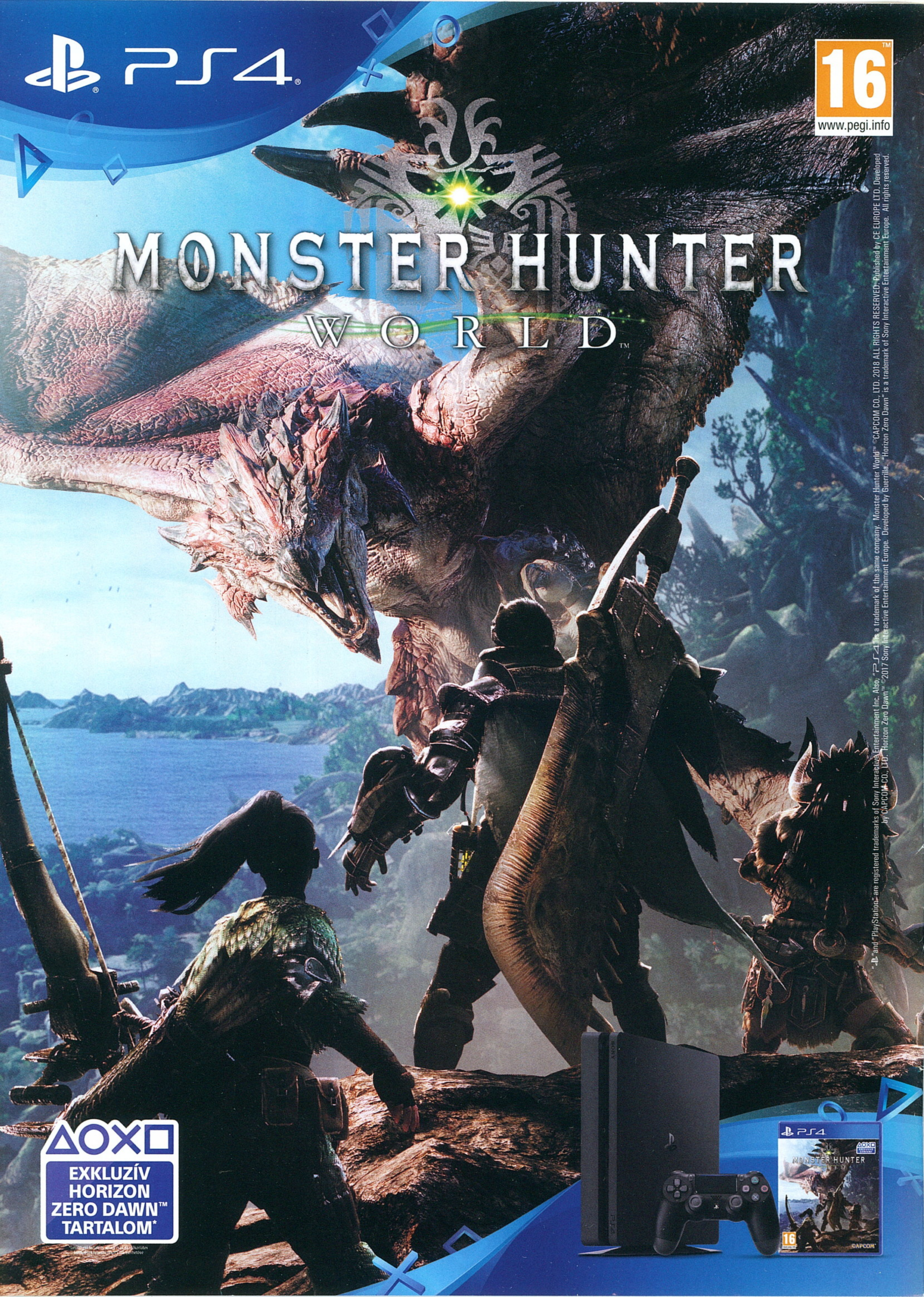
GRAN TURISMO SPORT TESZT
Szinte teljesen átalakult a PS4 legszebb autós játéka.



SPIDER-MAN ELŐZETES
Ősszel érkezik a barátságos és közkedvelt Pókember.

PC GURU KÜLÖNSZÁM

890 Ft


PS4
16
www.pegi.info
MONSTER HUNTER
WORLD
EXKLUZÍV HORIZON ZERO DAWN™ TARTALOM*
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. Monster Hunter World™ ©CAPCOM CO., LTD. 2018 ALL RIGHTS RESERVED. Published by CE EUROPE LTD. Developed by CAPCOM CO., LTD. Horizon Zero Dawn™ ©2017 Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. "Horizon Zero Dawn" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved.

Főszerkesztő:
Smejkál Péter (Chocho)

Lapdizájn és tördelés:
Szűcs Péter

Korrektor:
Talabér Krisztina

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés:
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója
Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés:
Árusításban: Lapker Zrt.
és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 890 Ft

Reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu

telefon: +36 20-599-4697

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

ISSN 1217-6389

JELEN ÉS JÖVŐ TALÁLKOZÁSA, EGYETLEN KONZOLBAN

Rengeteg példát találni arra, milyen gyorsan repül az idő, a videojátékiparban viszont mintha még turbósebességre is kapcsoltak volna, úgy elszállt ez az öt év. Fél évtized: idén, azaz 2018. november 15-én ünnepli ötödik születésnapját a Sony legújabb generációt képviselő játékkonzolja, a PlayStation 4! Ezt az alkalmat megragadóan, illetőleg a Detroit: Become Human megjelenését apropóul véve úgy gondoltuk, itt az ideje, hogy a gurus hagyományoknak megfelelően újabb különszámmal rukkoljunk elő, amelynek témája így a Sony jelengenerációs masinája lett. Na, meg minden, ami azzal kapcsolatos, tehát játékok, technológia, múlt és jövő.

Mert amíg pár éve egy konzol „csak" egy tévére csatlakoztatható játékgépet jelentett, addig manapság ezek a masinák már komplett ökoszisztémát képviselnek. A PS4 nyelvezetére lefordítva ez annyit tesz, hogy nemcsak a csúcskategóriát erősítő játékok rajongóinak éri meg beruházni a szóban forgó hardverbe, hanem azoknak is, akik teszem azt, a virtuális valóság legkézenfekvőbb megvalósítását szeretnék kipróbálni (PlayStation VR), netán alig várják, hogy házibulit csapjanak (PlayLink), esetleg nem beszélnek olyan magabiztosan angolul, hogy mindenféle játékba vakon belevágjanak (a PlayStation 4 legnagyobb címei magyar feliratot, sőt néha szinkront kapnak). A PS4 legnagyobb előnye, hogy mindenkihez szól, nincs olyan szórakozni vágyó ember a világon, aki ne találna rajta valami ínyére való finomságot.

A PC Guru csapata utoljára tavaly áprilisban jelentkezett egy különszámmal, aminek bevezetőjében azt írtam, hogy személyes indíttatásból estem neki a magazin tervezésének – nos, ez a PC Guru PlayStation 4 különszám esetében sincs másképp, noha meg kell jegyezni, hogy ennek az újságnak az ötlete már 2015-ben megfogant, csak a körülmények egészen eddig nem tették lehetővé, hogy megvalósuljon a projekt. Mint azt azonban látjátok, csak eljutottunk ide is, és talán nem is lehetett volna jobbkor tető alá hozni ezt a magazint, hiszen éppen megjelent a Detroit: Become Human, még mindig a csúcson jár a fantasztikus God of War, a Sony magyarországi képviselete pedig ahol csak tudja, hangsúlyozza, hogy mennyire fontos nekik a hazai közönség.

Ahogy nekünk, gurusoknak is. Köszönjük, hogy beruháztál a magazinba, reméljük, minden PS4-gyel kapcsolatos kérdésedre választ kapsz, és ahogy mindig, úgy most is:

A Guru legyen veletek!
Chocho

TARTALOM

PlayStation 4 Pro - 4K-ban szép az élet 04
Használd ki a netre kötött PS4 előnyeit! 06
Miért érdemes előfizetni a PlayStation Plusra? 08
Tíz tipp, amit minden PS4 tulajdonosnak ismerni kell 10
PlayStation VR - Egy új világ kapujában 12
PlayStation VR-játékok 14
PlayLink - A mobilod a kontroller! 20
Detroit: Become Human teszt 26
God of War teszt 30
Gran Turismo Sport teszt 32
Játssz magyarul PS4-en! 34
Yakuza 6: The Song of Life teszt 36
Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom teszt 37
Marvel's Spider-Man előzetes 38
The Last of Us Part II előzetes 40
Death Stranding előzetes 42
Days Gone előzetes 44
Bemutatkozik a PC Guru 46

PLAYSTATION 4 PRO

4K-BAN SZÉP AZ ÉLET!

ÍRTA: CHOCHO

Noha a PlayStation 4 már 2013 őszén elstartolt, három évvel később egy erősebb változatot is piacra dobott a Sony. A PlayStation 4 Pro fokozott teljesítményét elsősorban 4K-s kijelzőkhöz igazították. No de miért éri meg beruházni a „mezei" PS4-nél drágább változatba? Elmondjuk.

A PlayStation 4 Próról tudni kell, hogy bár egy külön kapható, a 2013-as modellnél erősebb hardveren alapuló konzol, szoftverkörnyezetét tekintve teljesen megegyezik az alap PS4-gyel, sőt az architektúrája sem változott, mindössze bizonyos komponensein változtattak, különös tekintettel a grafikusmagokra. Ezek száma 18-ról 36-ra nőtt, valamint a PS4 GPU órajelét is fokozták 14 százalékkal. A PS4 és a PS4 Pro közötti teljesítménykülönbség a grafikusmagok esetében így cirka 100 százalékra nőtt, azaz utóbbi masina több mint kétszer gyorsabb vizuális egységet birtokol.

A JAGUÁR KARMAI

Ezenfelül a PS4 AMD Jaguar processzormagjainak 1,6 GHz-es frekvenciáját is 2,1 GHz-re emelték a mérnökök, sőt a tranzisztorokat is modernebb kiszerelésre cserélték, hogy hatékonyabb, kevesebb helyet foglaló magok legyenek az eredmény (a gyártástechnológia persze a GPU-ra is kihatással van, elvégre ugyanabban a chipben vannak a CPU-val). A memória mennyisége is nőtt: a PS4-től megszokott 8 GB GDDR5 mellé betársult 1 GB DDR3 is, ami a rendszer háttérfeladatait látja el játék közben, így több RAM marad az alkalmazásoknak.

Ez így összességében remekül hangzik ugyan, de mivel maguk az alapok a klasszikus PS4-éi maradtak, ezért a gyorsulás csak egyazon konzolgeneráción belül számít jelentősnek. A PS4 Pro tehát még nem a PS5, hanem csak egy amolyan szükségmegoldás a gyártótól, amivel a Sony nem titkoltan a hirtelen gombamód elterjedő 4K-s kijelzők tulajdonosait szerette volna megszólítani. Hiába, az UHD felbontás mára standarddá vált, és sajnos megvolt a veszélye, hogy a PS4 a harmadik születésnapja után már nem lesz olyan kelendő.

A Próval viszont a 4K-s tévék tulajdonosai is elégedettek lehetnek, míg a 1080p-s korszak kijelzőit használó játékosoknak még mindig rendelkezésére áll a PS4, egészen pontosan annak Slim változata, ami kisebb, takarékosabb a 2013-as változatnál.

SZENDVICSBE FOGVA

A PlayStation 4 Pro külsőre elsősorban méretét tekintve mutat eltérést az alapmodelltől, hiszen annak „kétfakkos" felépítését egy harmadik emelettel töltték meg a Sonynál, egyszersmind száműzték a sokszor hiperérzékeny bekapcsoló gombot (a takarítás nálunk mindig véletlenül bekapcsolt PS4-be torkollott), no meg az ujjlenyomatokat és port (macskaszőrt?) vonzó, csillogó felületet. A PS4 Pro már ránézésre is tiszteletet parancsol, ráadásul immár hátulra is került egy USB-csatlakozó, hogy a PlayStation VR csatlakoztatása ne legyen olyan ormótlan, mint a mezei PS4 esetében (a gyártó virtuális valóság sisakjáról a 12. oldalon olvashatsz részletesebben). Hogy a konzol mennyire „szép", nos, ízlés kérdése – nekem speciel tetszik, ugyanakkor a PS4-et váltó Slim egyszerűen nem néz ki olyan pazarul, mint a 2013-ban bemutatott, és azóta is messze a legelegánsabbnak mondható jelengenerációs konzol, a PS4.

Akik az áramellátás miatt aggódnak, jobb, ha tudják, hogy a PS4 165 Wattos tápteljesítménye 310 Wattra nő a Pro esetében, ugyanakkor az üzemi hőmérséklet maradt a régi:

5-35 Celsius fokos szobában érzi magát legjobban a gép, működés közben pedig 40 fokon jár a masina, noha egyes csúcsjátékok (pl. God of War) nagyon durván megdolgoztatják a ventilátorokat, ilyenkor az 55-60 fok sem elképzelhetetlen.

4K-BAN JÁTSZVA

Persze a lényeg akkor jön, mikor összerakjuk a konzolt, egy 2.0-s HDMI-kábellel rákötjük azt egy 4K-s tévére, majd elindítunk egy játékot, ami támogatja a Prót, és... nos, ámulunk. Bár technikailag annyira nem jelent nagy ugrást a Pro az első PS4-hez képest, ez a viszonylag kevés extra erőforrás is elég ahhoz, hogy 4K-ban élvezhessünk olyan játékokat, mint a már említett God of War, a Detroit: Become Human, vagy - hogy ne csak Sony-féle címeket említsek - a Doom. A legtöbb játék persze jó, ha 30 képkockát kiizzad ekkora felbontásban, és hát a 4K sem natív felbontást jelent (ilyen játék alig akad a kínálatban), hanem úgynevezett checkerboard renderinggel érik el az eredményt a fejlesztők. Ez egy elég hatásos trükk, amivel annak ellenére is sokkal több pixel jeleníthető meg a szokásos 1080p-s felbontásnál, hogy a teljes 4K-s Valhalla még odébb van. No de ne szomorodjunk el, épp elég látványos így játszani, főleg, ha van olyan tévénk, ami a HDR-t is támogatja. Ez a technológia csillogtatja csak meg igazán a PS4-es játékok vizuális teljesítményét, igaz, meglehetősen drága kijelzőt kóstál, amit nem sokan engedhetnek meg maguknak.

Ez egyébként a 4K-s tévékre is igaz, így a Sonynál gondoltak azokra a vásárlókra is, akiknek nincs ilyen kijelzője - esetükben a támogatott játékok olyan extra vizuális trükkökkel jutalmazzák a Próba való beruházást, mint a jobb élsimítás, a magasabb frekvenciájú képfrissítés, vagy akár extra textúrák, shaderek.

Magyar interfész a PS4-en!

Bár a magazinban több helyen is említjük, mindenképp kiemelést érdemel, hogy a PS4 Pro is ugyanazzal a szoftverrel működik, amivel a klasszikus PS4, így az 5.0-s firmware-frissítés óta akár a legerősebb kapható PlayStation-konzolon is élvezhetjük a magyar menü előnyeit. És hogy ezt hogyan lehet beállítani? Arról a 10. oldalon olvashattok!

NEM MIND ARANY, AMI 4K

Persze nem lenne őszinte a teszt, ha nem beszélnénk kicsit a PS4 Pro negatívumairól, mert sajnos azért azokból is akad pár. Azt ugye már írtam, hogy ha nincs 4K-s tévéd, ez a gép nem igazán neked való, és hát a zajkeltésre is utaltam, avagy a PS4 Pro néha igencsak hangos tud lenni, főleg egy nappaliban. Ennél azonban szomorúbb, hogy a gép optikai meghajtója nem támogatja az UHD Blu-ray lemezeket, azaz aki szeretne 4K-s filmeket gyűjteni, hoppon maradhat. Tudom, hogy ez relatíve kevés embernek probléma, és persze, jogos érv, hogy a digitális tartalomszolgáltatás korában a lemezek gyűjtése kissé archaikus megoldásnak tűnik. Ennek ellenére vérzett a szívem, mikor egy nem is olyan régi leárazáskor nem vehettem meg az Interstellar című film 4K-s változatát, csak mert a PS4 Pro nem játszotta volna le.

Ezzel együtt persze tény, hogy egy korrekten felújított konzolról van szó, amihez még jó ideig kapunk majd játékokat, és amely a PS VR vizuális képességein is javít - no de ez már egy másik történet, tessék lapozni pár olyan funkcióért, amikről talán még ti sem hallottatok!

Sony PlayStation 4 Pro specifikációk

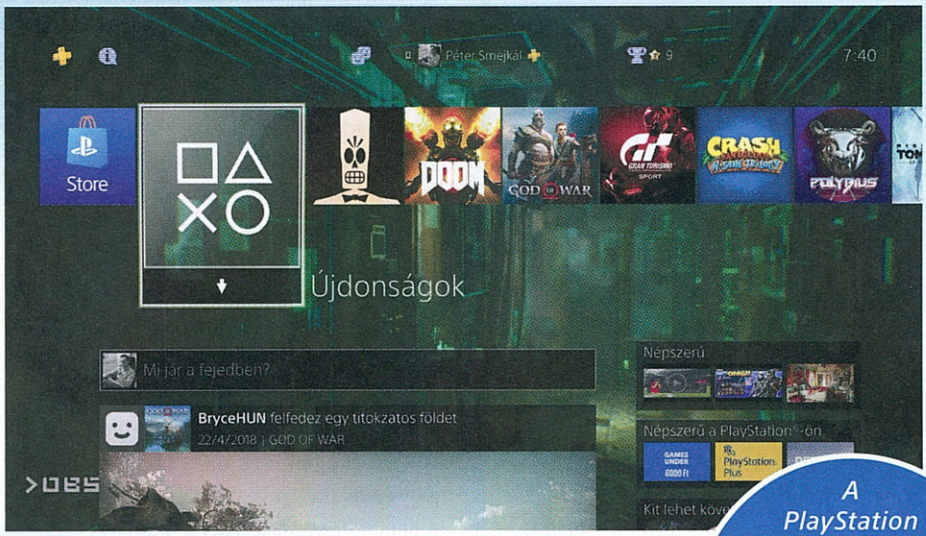
Termékkód	CUH-7000 sorozat
Processzor APU:	CPU: x86-64 AMD „Jaguar", 8 mag, 2.13 GHz
RAM	GDDR5 8GB, akárcsak az elődnél + DDR3 1GB, háttéralkalmazásoknak
Tárhely	1TB
Külső méretek	295 × 55 × 327 mm (szélesség × magasság × mélység)
Tömeg	3.3 kg
Hálózat	Ethernet, WIFI - IEEE 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth® 4.0 (LE)
Maximális teljesítmény	310W
Portok	HDMI 2.0, optikai kimenet, USB 3.1 csatlakozók (3 db), AUX port

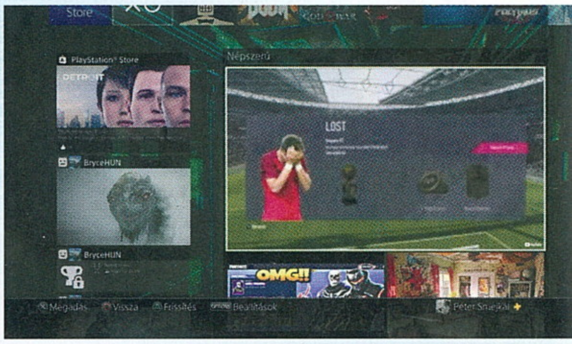
A PlayStation 4 Pro alapcsomagban minden szükséges elemet megtalálsz ahhoz, hogy azonnal elkezdhess játszani. Ott van ugye maga a gép, a DualShock 4 kontroller, a szükséges kábelek, no meg a PS Plus trial - és akkor még nem is mondtuk, hogy a régi PS4-ről hálózaton is átköltöztetheted a profilodat az új, immár 4K-s játékkonzolodra!

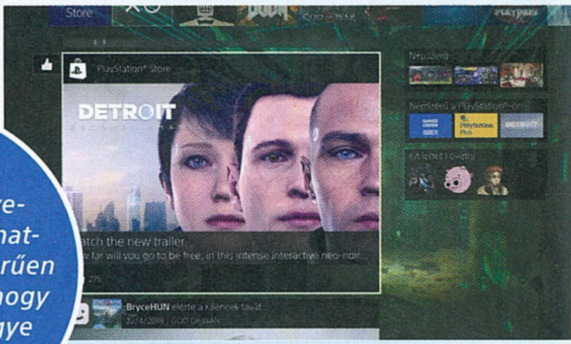
HASZNÁLD KI A NETRE KÖTÖTT PS4 ELŐNYEIT!

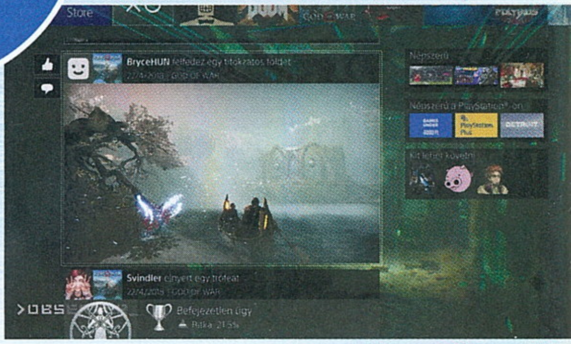
ÍRTA: BATE

Internet nélkül a PlayStation 4 is csak félkarú óriás, így a következő két oldalon részletekbe menően kitérünk arra, hogy miért érdemes és fontos PlayStation Network regisztrációt készíteni, illetve folyamatosan online kapcsolatot biztosítani a kedvenc konzolunk számára.









Már fél éve 2018-at írunk, szinte mindenki zsebében okostelefon lapul, amin elérhető a mobilnet, ha pedig ismerős vezeték nélküli hálózat közelébe jutunk, akkor a készülék automatikusan csatlakozik, hogy zökkenőmentesen és gyorsan érhessük el a világhálót. Ugyanígy vagyunk a laptoppokkal és az asztali gépekkel, és ugyanez a helyzet a konzolokkal is: kifejezetten jól járunk, ha a PlayStation 4-ünk folyamatosan eléri az internetet. A gépet megvásárolva, kibontva, majd az elektromos hálózatra és a tévére kötve ugyan netkapcsolat nélkül is játszhatunk – csak be kell lökni a lemezt, és a rövid telepítés után már pörög is a program –, de már az első indítás során érdemes beállítani, hogy a gép a wifin vagy a hátlapba dugható UTP-kábelen keresztül online legyen, továbbá már az első nagyobb videojátékos kaland előtt érdemes PlayStation Network regisztrációt készíteni. A PSN teljesen ingyen elérhető, csak egy e-mail-cím kell hozzá, továbbá ki kell találni egy erős jelszót, illetve egy olyan felhasználónevet, amit más még nem használt korábban (ebben egyébként a rendszer is a segítségünkre van).

MINDIG FRISSEN, AKTUÁLISAN

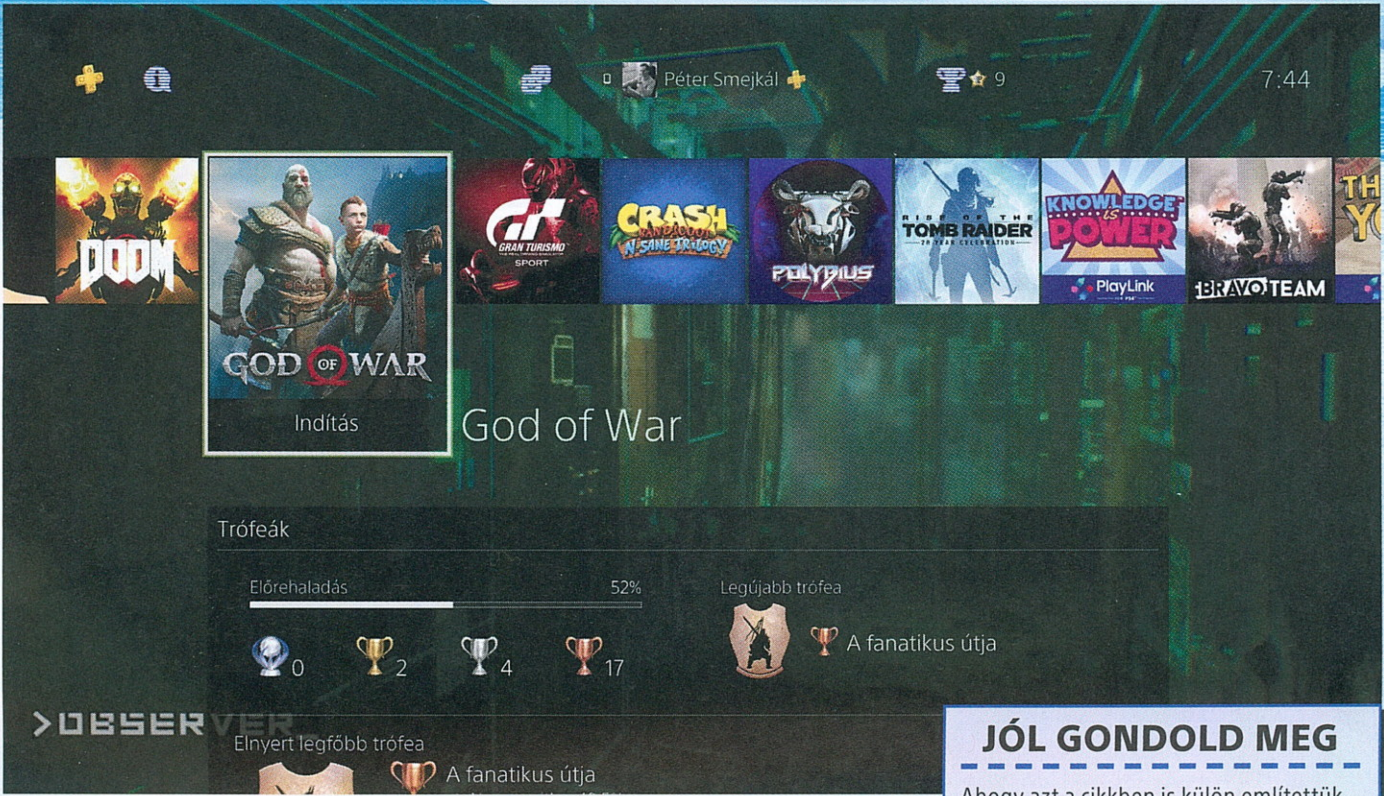
A PlayStation 4-en ugyanúgy operációs rendszer fut, mint bármelyik számítógépen, ám a kicsomagoláskor hiába kapunk egy előre telepített rendszert, ez egyáltalán nem azt jelenti, hogy ez már a végleges változat. A Sonynál folyamatosan fejlesztik a szoftvert, és az újabb verziókat akkor tudjuk telepíteni, ha a gép online van, hiszen a frissítések csak letölthető formában érhetők el. Az új verzió érkezését a gép automatikusan jelzi, csak le kell szedni (de akár azt is beállíthatjuk, hogy automatikusan lecsorogjon a merevlemezre), majd egyetlen gombnyomással telepíteni. A PS4-re havi rendszerességgel érkeznek kisebb-nagyobb rendszerfrissítések, és pont egy ilyen csomagnak köszönhető, hogy tavaly óta a konzol már támogatja a magyar nyelvet.

A PlayStation Networkre ingyenesen regisztrálhatok, és hát egyszerűen nincs jó ok arra, hogy ezt valaki ne tegye meg, ha már PS4-et vesz.

Az internetre kötött PlayStation 4-gyel persze nemcsak az operációs rendszer tartható frissen, de a játékaink is. Manapság nem találunk egyetlen olyan programot sem, amihez a megjelenést követően ne érkezne egy, de inkább több javítás, a játékokat kiegészítő csomagokat viszont csak úgy tudjuk megszerezni és telepíteni, ha a gép a netre van kötve. Ilyenkor a lemezt behelyezve a konzol automatikusan érzékeli, hogy újabb frissítés érkezett az adott programhoz, ezt jelzi számunkra, és pár gombnyomással máris tölthető és telepíthető a sokszor fontos javítás – sőt akárcsak az alap rendszer esetében, itt is beállíthatjuk, hogy a gépre telepített játékainkhoz automatikusan lecsorogjanak a különböző frissítések és kiegészítések, így különösebb odafigyelés nélkül lehet aktuálisan tartani az összes kedvencünket.

A PLAYSTATION NETWORK A BARÁTOD

Ha online van a gépünk, akkor az operációs rendszer és a játékok frissen tartása mellett a PlayStation Networknek hála a Friends (Barátok) menüpont alatt bejelölhetjük a PS4-gyel rendelkező ismerőseinket, láthatjuk, mivel játszanak, milyen trófeákat



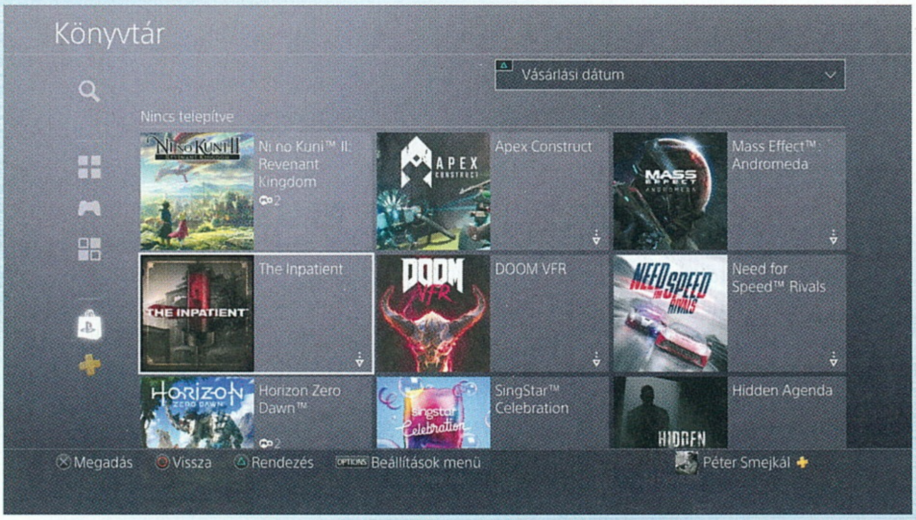
szereztek. A Messages (Üzenetek) opciót használva bármikor üzenhetünk nekik, a Parti lehetőségnek hála online beszélgetéseket indíthatunk (csak egy headset kell hozzá), akár egyszerre több résztvevővel, egy PlayStation Plus előfizetés birtokában pedig akár multizhatunk is a cimborákkal, vagy bárki mással a világ bármelyik pontjáról. Ezért ugyan havi díjat kell fizetni, a multiplayer lehetősége mellett viszont a PS Plus további extra előnyökkel is jár, de ezekről egy külön cikkben számolunk be nektek.

Nem szabad továbbá elfeledkezni a PlayStation Store szolgáltatásról sem, ami egy online áruház, ahol digitális formában hozzáférhető minden létező játék (illetve DLC, Season Pass és bármilyen fizetős tartalom), ami valaha megjelent PlayStation 4-re. Ahogy a cikkünk elején is említettük, 2018-at írunk, egyre többen mondanak le a lemezes programokról, hogy inkább a neten vásárolják meg az aktuális kedvenceiket, amik ennek köszönhetően bármikor letölthetők és játszhatók. A Store tökéletes hely a vásárlásra, és nemcsak azért, mert minden elérhető rajta, de azért is, mert a Sony folyamatosan különféle akciókkal várja a felhasználókat: nem ritka, hogy 70 százalékos leértékelések keretében juthatunk hozzá az alig pár hónapja megjelent címekhez (AAA és indie egyaránt).

Nem vicc, egy-egy szezonális akció során sokszor három-, öt- és nyolcezer forintokért lehet hozzájutni a AAA-kategóriás programokhoz. A cikkünk írásának pillanatában például 7490 Ft a Shadow of the Colossus, 7390 Ft a Yakuza 0, 4490 Ft a The Last Guardian és mindössze 2490 Ft a Final Fantasy VII – az akciókat ráadásul érdemes hetente ellenőrizni, mert előfordul, hogy csupán pár napig érhetők el egészen megdöbbentő leárazások. És ez még mindig nem minden: a netre kötött PS4 esetében a TV & Video menüpont alatt olyan szolgáltatások alkalmazásai tölthetők le, mint a teljesen ingyenes YouTube, vagy az előfizetéssel működő és hazánkban is elérhető HBO GO, a Netflix vagy éppen az Amazon-féle Prime Video, amiken keresztül filmek és sorozatok százai játszhatók le a konzol segítségével, erre alkalmas tévé és megfelelő netkapcsolat esetén akár 4K felbontásban is.

JÓL GONDOLD MEG

Ahogy azt a cikkben is külön említettük, a PlayStation Network regisztrációhoz csupán egy létező e-mail-cím, egy erős jelszó (minimum kis és nagybetűk, plusz számok), továbbá egy olyan felhasználónév szükséges, amit korábban még senki nem használt a rendszerben. Egy ilyen kiötlése nem egyszerű feladat, de érdemes jól elgondolkodni rajta és valami menőt és egyedit kitalálni, ugyanis később nincs lehetőség arra, hogy ezt megváltoztassátok. Szóval pistike1996 helyett érdemes valami kreatívabbal előállni – higgyétek el, hogy pár év múlva kifejezetten hálásak lesztek majd ezért a tanácsért.

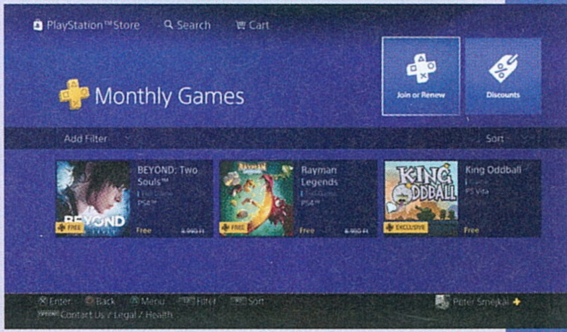


Mindezek után remélhetőleg már csak annyit kell mondani, hogy a netes beállításokat a(z alapvetően angol menü miatt) Settings/Network menüpont alatt találhatjátok, ahol elsőként csak ki kell pipálni a Connect to the Internet opciót, majd a Set Up Internet Connection lehetőségre lépve kiválasztani a wifit vagy a vezetékes megoldást és követni a megjelenő utasításokat.

MIÉRT ÉRDEMES ELŐFIZETNI A PLAYSTATION PLUSRA?

ÍRTA: **MR. TORGUE**

A Sony havi díjas szolgáltatása a konzoljai mellé elég sokrétű, és bőven túlmutat azon, hogy csak használhatjuk minden játék multiplayer részét: ingyenes játékok, próbalehetőségek, akciók és online tárhely is vár azokra, akik előfizetnek.



A PlayStation Plust még a 2010-es E3-on mutatta be a Sony, két héttel később pedig el is indult a prémium szolgáltatás, és elég hamar sikeressé is vált, ami tekintve az előnyeit (ezekről mindjárt bővebben), annyira azért nem csoda. Sajnos a PlayStation 4 megjelenésekor a multiplayer is bekerült a Plus alá, de manapság már azt kell lássuk, hogy minden konzolon ez a trend.

A multiplayer Plushoz rendelése azt jelenti, hogy ha olyan játékokkal szeretnénk játszani, mint a Destiny vagy az Overwatch, akkor mindenképpen szükségünk lesz egy előfizetésre. A Sonynál azonban vannak kivételek is: amennyiben free-to-play vagy havi díjas játékokat preferálunk, akkor csak a multi miatt nem lesz szükségünk a Plusra. Csak hogy pár példát mondjak: a SMITE, a World of Tanks, a Warframe vagy a Final Fantasy XIV nem igényli a szolgáltatás meglétét. Fontos még az is, hogy nem kell megvenni minden felhasználói fiókra: ha az elsődlegesnek van PS Plus előfizetése, akkor mindenki más is játszhat online.

JÁTÉKOK MINDEN MENNYISÉGBEN

Amit a legtöbb előfizető szeret a PlayStation Plusban, az a havonta cserélődő ingyenes játékkínálat. Minden hónapban más-más játékok szerepelnek a listán, amiket a Storeban egy külön szekcióban lehet elérni. Jelenleg még PS3, PS4 és Vita címek is jönnek minden hónapban, de jövő márciustól kezdve a kifutott nagyvas lekerül a listáról, és inkább a PS4-es kínálatot erősíti majd a Sony. A játékokat egy gombnyomással a könyvtárunkhoz adhatjuk, és addig használhatjuk őket, amíg van aktív PS Plus előfizetésünk. Ha tartunk egy kis szünetet a szolgáltatásban, akkor sem kell aggódni, minden megmarad a könyvtárunkban, csak inaktívak lesznek, amíg a szolgáltatás is az. A PlayStation 4 rendszere egyébként a gyűjteményünk áttekintésénél már külön listázza a PS Plus játékokat, így könnyű észben tartani, hogy mit kaptunk onnan.

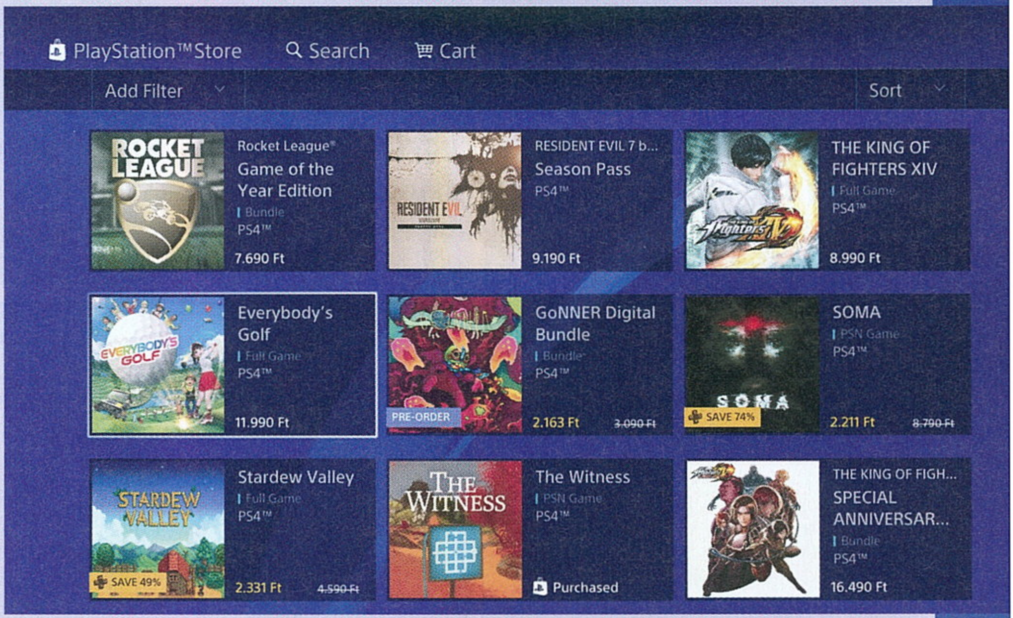
A felhozatal stílusokat és minőséget tekintve is elég vegyes a tapasztalataink szerint, de még így is garantált, hogy mindenki talál magának pár címet évente, ami elnyeri majd a tetszését. Az idei választék egyébként elég erős volt eddig, márciusban például le lehetett húzni a Bloodborne-t, de azoknak sem lehet okuk panaszra, akik most fizetnek elő, mert a

CHOCHO ÉS A PS PLUS

Remélem, Mr. Torgue nem haragszik meg, ha egy személyes beszámolóval is gazdagítom eme két oldalt, de az az igazság, hogy mivel elsősorban single player játékokkal játszom, sokáig nem használtam ki a PS Plus előnyeit, mígnem egy nap kiszúrtam az elérhető programok között a Gone Home című belső nézetes kalandjátékot. Sok jót hallottam róla, így letöltöttem, majd együltő helyemben végig is vittem. Azóta minden hónapban lelkesen rácsapok az elérhető PS Plus címekre, most például a Grim Fandango Remasteredre megy el a szabadidőm egy része.

HOGYAN LEHET ELŐFIZETNI?

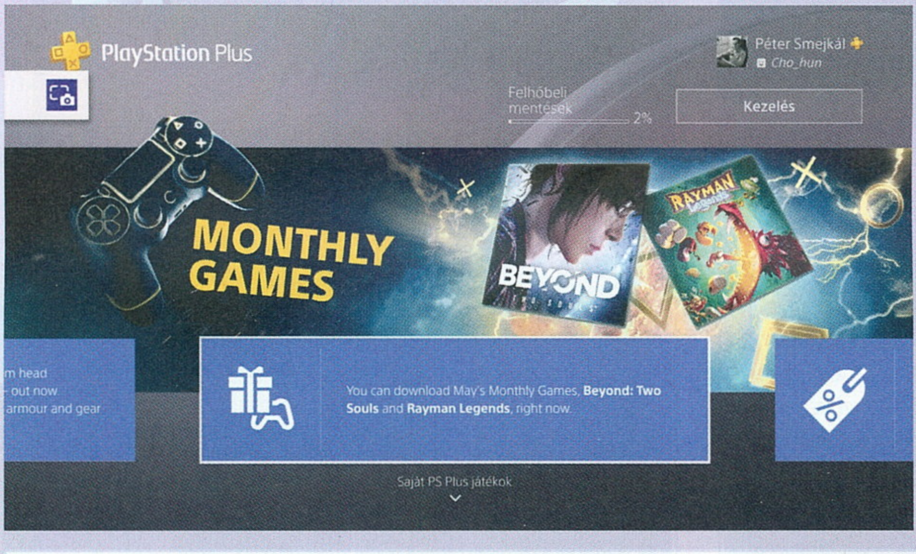
Erre alapvetően két opció van: lehet venni a boltokban 3 vagy 12 hónapos PS Plus kártyát, illetve a PlayStation Store-ban is bepakolhatjuk a Plust a kosárba, ott akár 1 hónapos kiszerelésben is. Az árak sorrendben 2 400, 7 500 és 18 000 forint, tehát nem túl meglepő módon az egyéves előfizetés a legjobb vétel. A Store-ban fizethetünk bankkártyával vagy feltöltőkártyával, de utóbbi esetben lehet egyszerűbb már egyből PS Plus kártyát venni. A Sony nem zárkózik el az akcióktól sem, minden évben vannak alkalmak, amikor az előfizetés árából is faragnak egy kicsit, érdemes lehet ilyenkor bővíteni a Plus idejét, még akkor is, ha még nem járt le.



Detroit: Become Human érkezését ünnepelvén ott van a listán a Quantic Dream előző játéka, a felújított Beyond: Two Souls, a könnyedebb témákat kedvelőknek pedig a Rayman Legends. A kínálat minden hónap első keddjén cserélődik, szóval érdemes még ez előtt a könyvtárunkhoz adni az aktuális címeket. Ha a mester felhasználói fióknak ez az elsődleges PlayStationje, akkor az összes többi fiók is játszhat az így beszerzett címekkel.

AKCIÓHEGYEK ÉS PRÓBAVERZIÓK

Az ingyenes játékok mellett vásárlás esetén is jól jöhet a PS Plus, ugyanis rengetegszer fordul elő, hogy további árengedményeket ad, még alapból akciós kínálat esetében is, és vannak olyan leárazások, amik csak a Plus előfizetőknek szólnak. Ilyenkor simán előfordulhat, hogy összespórolhatjuk vele a havi díját. Az utóbbi években egyébként nagyon rápörgött a Sony az akciókra. Sokáig úgy gondoltuk, hogy a Steam az akciók alfája és omegája, de a Sony mostanában simán tartja a lépést, nagyon jó leárazások vannak a PlayStation Store-ban. Ezenfelül a Plus hozzáférést adhat bétákhoz és próbaverziókhoz, így mehetünk egy kört vásárlás előtt. A Timed Trial opció főleg a PS3 érában volt közkédvelt, mostanában nem nagyon élnek vele a fejlesztők, ebben a szekcióban mindössze 9 cím található a Store-ban PS4-hez, szóval kétlem, hogy lenne, aki emiatt fizet elő, de attól még létező dolog (a Telltale féle Walking Dead Season 3 első része próbálható ki például).



OTTHON ELKEZDTEM, ÚT KÖZBEN FOLYTATOM

A felhős mentési opció az egyik személyes kedvencem, ha lehetne külön előfizetni rá, biztos minden fiókra megtenném. 10 GB tárhely jár a PS Plusszal, amibe a konzolunk képes automatikusan is feltölteni a mentéseinket alvás közben (de akár csinálhatunk manuálisan azonnali feltöltést is), így egyrészt biztonságban vannak, másrészt elérhetjük őket bárhonnan. Ez azt jelenti, hogy ha például több gép van otthon, akkor könnyen szobát válthatunk, crossplay játékoknál pedig akár azt is megcsinálhatjuk, hogy valamit elkezdtünk PS4-en, majd a Vitán folytatjuk útközben.

TUDTAD-E?

A PlayStation Plusnak 2018 márciusában világszerte 34,2 millió előfizetője volt.

A PlayStation Store-ban elérhető egy 14 napos trial változat, így magad is kipróbálhatod, milyen PS Plus előfizetőnek lenni.

A PS Plusról a Sony magyar nyelvű weboldalán is tájékozódhatsz: https://www.playstation.com/hu-hu/explore/playstation-plus/

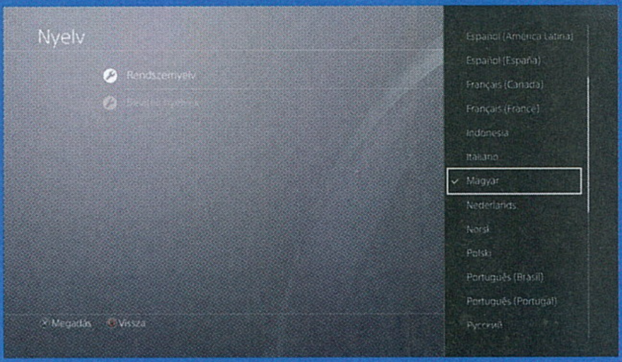
Tavaly nyáron az azóta magyar szinkronnal is ellátott That's You! partijáték volt az egyik ingyenes cím a felhozatalban.

Mivel jövő tavaszig a PS3-as kínálatot is támogatja a Sony, a Plusszal akár az előző generáció legjobb játékait is be lehet pótolni.

TÍZ TIPP, AMIT MINDEN PS4 TULAJDONOSNAK ISMERNI KELL

ÍRTA: **BATE**

A konzolok mér régóta nem csak egyszerű játékgépek, amikbe betoljuk a lemezt, aztán indulhat a világ megmentése. A legújabb modellek már egészen szofisztikált masinák, amik kimondottan szuper trükkökkel és kényelmi funkciókkal rendelkeznek. Összeállításunkban ezekből szedtünk össze tíz olyan PS4-es funkciót, amit mindenkinek ismernie kell!

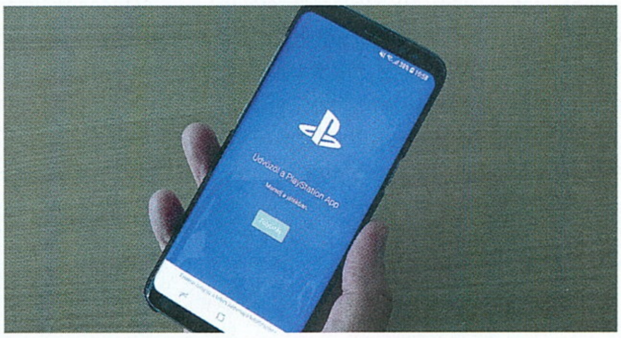


BESZÉLNI MAGYAR!

Néhány hónapja érkezett meg a PS4-re az 5.0-s frissítés, amivel ez a konzol lett az első, amin hivatalosan támogatott nyelv a magyar. Ha már régebb óta használod a géped és angol (vagy más nyelv) van beállítva, akkor nem kell mást tenned, mint a Setting/Language/System Language menüpont alatt kiválasztani a magyar opciót!

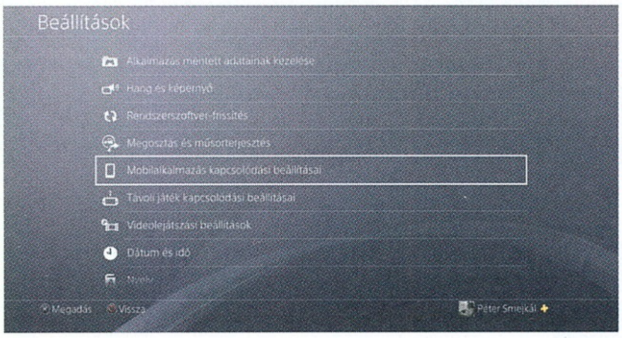
VAN HOZZÁ APP!

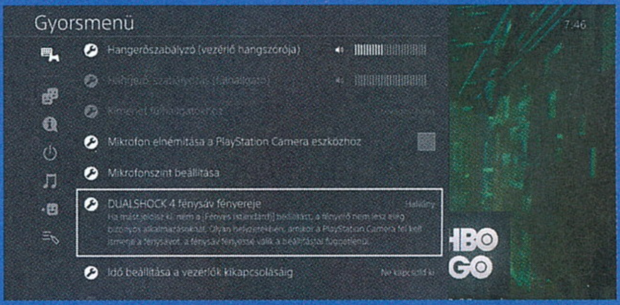
Az okostelefonok korában természetesen a PlayStation 4 mellé is jár saját applikáció, ami egyaránt elérhető Androidra és iOS-re. A PSN-es adatainkat (e-mail-cím és jelszó) megadva látjuk a barátaink összes aktivitását, a saját teljesítményünket, a különböző értesítéseket, és azonnal elérhetjük akár a PlayStation Store-t is, ahol láthatók az aktuális akciók, és pár érintéssel akár vásárolhatunk is.



MÁSODLAGOS KÉPERNYŐ

Szoktál üzeneteket küldeni a konzolon keresztül, és utálod, hogy milyen sokáig tart gépelni a kontrollerrel? Van megoldás! Csak le kell szedned a telefonodra a PS4 Second Screen alkalmazást, a Settings/Mobile App Connection Settings menüpont alatt párosítani a géppel a telefonod, és a hosszabb szövegeket máris pötyögheted a segítségével, sőt streamelés közben itt láthatod a kommenteket és akár válaszolhatsz is rájuk!



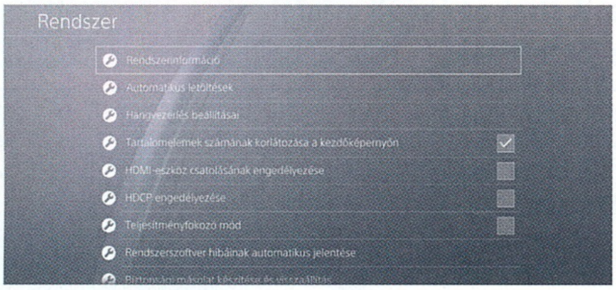


HOSSZABB AKKUIDŐ

Mindenki ismeri azt a szörnyű pillanatot, mikor a PS4 figyelmeztet, hogy merül a kontroller? Hát persze! A kiegészítő akkumulátorának üzemideje ugyanakkor kitolható, ha vesszük a fáradságot, hogy lejjebb vegyük a hátlapba épített LED fényét. Ehhez nem kell mást tenni, mint a Setting/Devices/Controllers/Brightness of Dualshock 4 Light Bar menüben Dim-re állítani a fényerőt, és máris szereztünk magunknak némi extra időt, amit zavartalan játékkal tölthetünk.

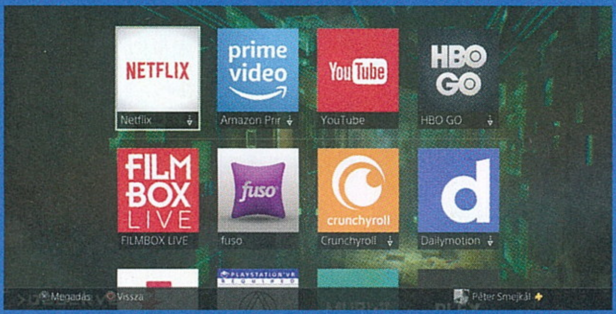
EGY GOMBNYOMÁS, KÉT ESZKÖZ

Apróság, de nagyon kényelmes megoldás, hogy a megfelelő beállítással elérhető, hogy a PS4 bekapcsolásával együtt bekapcsoljuk a gépre kötött okostévét is. Először is figyeljünk arra, hogy a tévén a HDMI ARC csatlakozót használjuk, illetve a konzolon pipáljuk ki a Settings/System/Enable HDMI Device Link opciót. Fontos még: sok tévénél külön kell engedélyezni a HDMI CEC opciót – ennek elnevezése gyártónként változhat, szóval itt érdemes segítségül hívni a Google keresőjét.



A HANGVEZÉRLÉS MENŐ

Régen csak a Kinect volt képes erre, de már a PS4 is tudja, csupán egy PS Camera vagy egy headset szükséges a hangvezérléshez. Magyarul sajnos nem tud a gép, de a PlayStation szó kimondása után figyelni kezd a rendszer, és csak néhány angol kifejezés ismerete szükséges ahhoz, hogy gombnyomás nélkül indítsunk játékokat, készítsünk képernyőmentést, ugorjunk vissza a kezdőképernyőre, vagy kapcsoljuk ki a masinát.



NEM IS KELL OKOSTÉVÉ

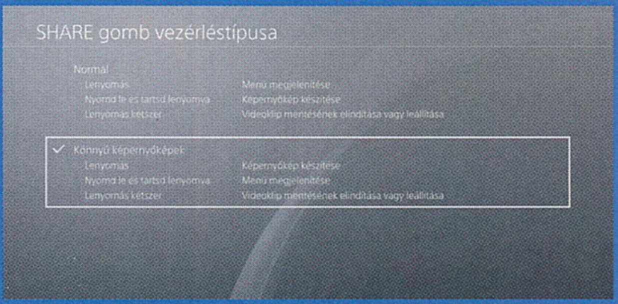
Ha van egy PS4-ed, akkor nemcsak játszani tudsz, de a gépet arra is használhatod, hogy filmeket vagy sorozatokat nézz. A konzol természetesen lejátssza a Blu-Ray- és DVD-lemezeket, de alkalmazás formájában olyan népszerű streamelős szolgáltatások is elérhetők rá, mint a Netflix vagy a HBO GO, szóval okostévé, Chromecast vagy a laptop használata nélkül is simán élvezhető az említett szolgáltatások tartalma – már persze akkor, ha van hozzájuk előfizetésünk.

HELYSPÓROLÁS

Az 1000 GB-os merevlemez elsőre elégnek tűnik, aztán pár játék letöltése után gyorsan rájön az ember, hogy sosincs olyan, hogy elég háttértár. Spórolni kis odafigyeléssel persze simán lehet. A mentések például egy idő után elég sok helyet foglalnak (gigákat!), és ha nincs PS Plus előfizetésed, hogy a felhőbe töltsd fel a fájlokat, akkor még mindig megteheted, hogy átmásolod őket egy külső meghajtóra, és akkor töltöd vissza őket a gépre, ha tényleg szükség van rájuk.

REST MODE

Amennyire kézenfekvő, annyira hasznos és kényelmes funkció. Ne kapcsold ki teljesen a gépet, csak „küldd el" pihenni, azaz, ha végeztél, válaszd a Rest Mode opciót. A gépház LED-je ilyenkor sárgán világít, a gép pedig alig fogyaszt. Cserébe tölti a rádugott kontrollereket, sőt a háttérben szépen lecsorognak a frissítések, így erre már nem kell időt vesztegetni visszakapcsoláskor. Ha van PS Plusod, akkor távolról még játékokat is letölthetsz, hogy készen álljanak, mire hazaérsz!



KÉPKÉSZÍTÉS OKOSAN

Azt mindenki tudja, hogy a kontroller Share gombjával lehet képeket és videókat készíteni játék közben, de azt tudtad-e, hogy a Sharing and Broadcasts/Share Button Control Type menüpont alatt kiválasztható az Easy Screenshots opció, amivel átállítható úgy a rendszer, hogy a Share lenyomása azonnal képet készítsen (és ne a menü jelenjen meg, illetve ne kelljen pár pillanatig nyomva tartani a gombot a képernyőmentés elkészítéséhez)?

PlayStation VR

Egy új világ kapujában

ÍRTA: CHOCHO

A PS VR 2016 őszén jelent meg, hogy a lehető legbarátibb áron nyújtson belépést a videojátékok legújabb dimenziójának felfogható virtuális valóságba. A sisak az elmúlt másfél évben nem esett át jelentős változtatásokon, de az idő ettől függetlenül is jót tett neki.

A PC Guru magazin rendszeres olvasói talán emlékeznek rá, hogy a 2016/11-es lapszámban 6 teljes oldalon át foglalkoztunk az akkor még Magyarországon nem is kapható, de külföldön már elstartolt PlayStation VR nevű kiegészítővel. Akkori tesztemet azzal zártam, hogy a PS VR a maga módján elismerést érdemlő készülék, de csak a szoftveres ellátottság dönti majd el, hogy van-e létjogosultsága. Nos, azóta eltel több mint másfél év, a PS VR idén már a második születésnapját fogja ünnepelni, én pedig azóta is gyakran a fejembe nyomtam a sisakot, hogy az idő közben megjelent játékokat is kipróbálhassam. Ezek között akadtak kiemelkedő (Resident Evil VII) és egyenesen hányingerkeltő (Farpoint) darabok is, mostanra azonban eljutottunk oda, hogy ha ajánlott vételnek nem is, de magára talált, a piacon jól helyezkedő készüléknek mindenképpen nevezhetjük a PS VR-t.

FRISSÜLT TECHNOLÓGIA

A PS VR első változata sajnos nem volt tökéletes, a kissé szürreálisba csapó kábelezés miatt az én fejem is sokszor fájt – hát még a nyakam, mikor egy horrorjáték ijesztését követően úgy dőltem oldalra a kanapén, hogy a sisak áramellátásért is felelős vastag HDMI-kábele a nyakamra tekeredett. Bizonyára nem voltam ezzel egyedül, mert tavaly év végén megjelent az úgynevezett V2-es modell, ami specifikációk terén maradt a régi, a kábel viszont immár nem tekeredik körbe a sisak alján, hanem egyenesen annak „agyába" csatlakozik. Ezenfelül a PS VR feldolgozó egységét is egy elegánsabb, kisebb változatra cserélték, amely ráadásul már a HDR-kompatibilis tévék színkezelését is támogatja, illetve a vezetékezést úgy általában megkönnyítették, viszonylag kevés fejlesztés árán sokkal élvezetesebb eszközzé varázsolva a PS VR-t.

És hogy egyébként mit tud a sisak? Nos, aki nem olvasta a 2016-os tesztet, annak elmondom, hogy egy 5,7 colos OLED-panel kerül – szó szerint – a szemünk elé,

Bár elsőre talán nem úgy tűnik, de a PS VR kifejezetten kényelmes viselet, ami akár több óra játék után sem fogja nyomni az orrunkat, fejünket.

Kontrollerek között

A PS VR-hoz alapkiszerelésként nem jár semmilyen irányítóeszköz, helyette a PS4 kontroller DualShock 4-gyel bohóckodhatunk. Nem rossz ideig-óráig, de nem is túl jó, főleg, hogy sok automata játék (pl. Until Dawn: Rush of Blood) mozgásérzékelős eszközzel lesz az igazi. Ekkor jönnek jól a PS3-korszakból ránk maradt (és még mindig / ismét kapható) Move-kontrollerek, vagy ahogy szeretettel-jesen hívja őket a magyar közösség, fagyitölcsérek. Ezekből kettőt is simán felismer a PS4, a PS VR legtöbb játéka pedig nagyon is jól irányítható a fagyikkal. Amennyiben viszont ez nem elegendő a beleéléshez, választhatunk további opciók közül is. Ilyen a fénypisztolyokat idéző PlayStation Move Aim Controller, ami egy kétkezes fegyvert mintáz, és olyan játékokhoz használható, mint a Farpoint, a Doom vagy a Bravo Team.

Melyik csomagot vegyem?

A 98 ezer forintos alapcsomagban csak a sisak, a kábelek és a feldolgozó egység van benne, a kamerát és a Move-okat külön kell megvásárolni. Ezért is érdemes körülnézni a PS VR kiszerelések terén, lévén a cikk írásakor 115 ezer forintba kerül egy olyan csomag, amiben van PS VR, két Move kontroller, egy kamera, valamint két játék is.

Attól függetlenül, hogy V1-es vagy V2-es PlayStation VR-t vásárolunk, az alapkiszerelés tartalmazni fog egy sisakot, egy átviteli egységet, a szükséges kábeleket, tápegységet, valamint egy, az összeszerelésben is segítségünkre lévő kézikönyvet.

ami 90-120 Hz-en képes nyomni az áldást, szemenként 960 x 1080-as felbontásban. Oké, ez utóbbi messze nem optimális, ennek pedig a képminőség issza meg a levét, ám a szintén 2016 végén elstartolt PlayStation 4 Pro utóbbin valamicskét javít (az effektek csodákra képesek), így aki teheti, a drágább, erősebb PS4-modellel vágjon neki a virtuális kalandoknak. Maga a sisak egyébként a PlayStation Camerát használja a játékos mozgásának azonosítására, ami egyben annyit tesz, hogy a kamera mindig a játékos felé kell nézzen, és nem árt, ha teljes sötétségben játszunk, mert a virtuális szemek a sisak fényjelei alapján detektálják a helyzetünket.

Dimenziók szerint egyébként egy 187 x 185 x 277 mm-es, 610 grammos sisakról van szó, ami a „konkurens" kiszereléseknél sokkal jobban néz ki – tényleg, vizuális dizájn tekintetében nehéz belekötni a PS VR-be, aminek fehér és fekete műanyag elemei remekül állnak az egyszeri játékos kobakján. És még a máskor oly kellemetlen anyagminőséggel sem gyűlik meg a bajunk, mert a Sony „nem spórolt semmin", és minőségi alapanyagból fröccsöntötte a kütyü komponenseit. Megjegyzendő továbbá, hogy a PS VR elég strapabíró eszköz; én két éve birtoklom a saját példányomat, ami ennél fogva megtapasztalta, milyen leesni a padlóra, nekikoccanni az asztalnak, vagy épp találkozni egy méretes kandúr testsúlyával és szőrével – ennek ellenére a kütyünek kutya baja, ami azért szívderítő egy ennyire drága kiegészítő esetében.

„KONKURENCIAHARC"

Fentebb nem véletlenül tettem idézőjelbe a konkurens szót, a PS VR ugyanis a maga nemében teljesen egyedülálló. Amíg egy Oculus Rift vagy HTC Vive komoly PC-t igényel a virtuális mókához, addig a Sony megoldása mellé elég egy mezei PS4, esetleg az annál picit drágább Pro, és máris egy sor élvezetes exkluzív játékot próbálhatunk ki úgy, mintha valóban ott lennénk. És hát innen nézve a 100 ezer forintos ár sem olyan magas, mint azt az imént említettem: noha ebből már kijön egy második PS4 Pro is, a PS VR még így is baráti összegű holminak mondható, összevetve, teszem azt, az alapból 160 ezres Oculusszal, vagy a laza 200-400 ezer forint között (kiszerelésfüggő) kapható Vive-val. Ja, és ezekhez még PC is kell, amihez VR esetében elkél egy erősebb VGA, mely a kriptobányászat aranykorában ugye megint csak százezres tétel.

Úgyhogy aki echte játszani szeretne VR-ben, annak a PS VR a legjobb elérhető eszköz, és mint azt az előzetesben már belengettem: vannak rá jó játékok is. A következő oldalakon bemutatunk pár kiemelkedő darabot, de mivel az oldalszám véges, ezért még zárásként itt hagyok pár címet, aminek érdemes lehet utánanézni: EVE Valkyrie (űrhajós akció), Don't Knock Twice (belső nézetes horror), Star Trek: Bridge Crew (csillaghajó-kapitány-szimulátor), Keep Talking and Nobody Explodes (bombahatástalanítós partijáték), DriveClub VR (autós játék). És akkor a különböző VR-élményszoftvereket nem említettem, pedig azoknak még külön kategóriájuk is van a PlayStation Store-ban.

PlayStation VR specifikációk	
Kijelző típusa:	5,7 colos OLED, 90-12 Hz
Felbontás:	1920 x 1080 (960 x 1080 szemenként)
Látószög:	kb. 100 fok
Szenzorok:	gyorsulásmérő, giroszkóp
Dimenziók:	187 x 185 x 277 mm
Súly:	610 gramm (vezetékkel együtt)

BRAVO TEAM

Fejlesztő: Supermassive Games
Kiadó: Sony Interactive Entertainment
Megjelenés: 2018.03.06.

Írta: Chocho

A fénypisztolyos aranykor óta tudjuk, hogy célba lőni jó móka, a Supermassive csapata pedig úgy gondolta, ideje új szintre emelni ezt a viszonylag egyszerű műfajt, VR-rel, co-oppal, no meg fedezékharccal. Így született a Bravo Team.

A Supermassive Games sokszoros vendég a PC Guru PlayStation 4 különszám oldalain, elég csak a szintén VR-ra fejlesztett The Inpationthöz (18. oldal) vagy a playLinkes HIdden Agendához (22. oldal) lapozni ennek megerősítéséért. És hát akkor még nem beszéltünk cikkünk alanyáról, a Bravo Team című taktikai VR-shooterről, amit a virtuális valóságra fejlesztett játékok hagyományaitól eltérően kétfős online kooperatív játékmóddal is ellátott a stúdió.

BRAVÓ, TIM!

A Bravo Team kissé fantáziátlan címe és barnás-sötétes képei egy igen érdekes játékot takarnak, melyben a címadó katonai egység egyik tagjának bőrébe bújva kell kimenekülnünk az ellenséges területről. VR-játékról lévén szó, szabadon nem mozoghatunk, helyette fedezékről fedezékre ugrálva kell kiiktatnunk az előttünk álló ellenséget. Az akció folyamatos és élvezetes, főleg hogy a PS VR-rel valóban kikukucskálhatunk a fedezékek mögül, az Aim Controllerrel pedig hajszálpontos sorozatokkal küldhetjük másvilágra a rosszfiúkat. Ez a kiegészítő ugyan nem kötelező kelléke a játéknak (a Bravo Team DualShock 4-gyel és Move-val is együttműködik), de mivel kifejezetten ehhez fejlesztették a programot, nélküle nem igazán ajánlom a kipróbálását.

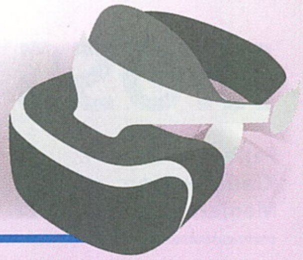
KETTEN A VILÁG ELLEN

A Bravo Team egyedül játszva egy sor, kissé önismétlő küldetést kínál, amelyek ugyan itt-ott tartalmaznak pár monotonitásszűrő elemet (pl. késelést), alapvetően nem szolgálnak rá a teljes árra – és hát mindezen az árkád pontgyűjtögetős játékmód sem sokat dob. Ugyan az MI által irányított társnak adhatunk egyszerű parancsokat, mondjuk, hogy kit támadjon, vagy hol vonuljon fedezékbe, ez azért messze nem az igazi, és a munka oroszlánrészét ilyenkor mindenképpen mi, játékosok végezzük el. Van viszont online kétfős co-op, ami ugye feltételezi, hogy akad olyan barátunk, aki rendelkezik PS VR-rel. No, mivel a Bravo Teamnek ez az egyik legkidolgozottabb eleme, nehéz fokozaton játszva tényleg jó kettecskén lövöldözni, főleg hogy egymásnak is adhatunk utasításokat, szépen beosztva így a rendelkezésre álló ellenfélhalmazt. Bár ezt a játékmódot itthon talán kevesen próbálják majd ki, érdemes legalább egy internetes barátot találni, aki hajlandó fejébe nyomni a sisakot, és ledarálni velük a játékot.

CSÚF VÉGET ÉR

A Bravo Team végső soron azt nyújtja, amit ígér, ám sajnos ennél nem többet, így a már említett ötlettelenség a teljes vizuális- és pályadizájnban megmutatkozik. Nem lesz rossz emlék a játék, sőt kooperatívan lehet, hogy újra nekifuttok majd, de remélem, hogy ha kap folytatást, ott a színek is dominálni fognak, mert ez a súlyos komolykodás hosszú távon nem tesz jót a közérzetnek.

APEX CONSTRUCT



Fejlesztő: Fast Travel Games
Kiadó: Fast Travel Games
Megjelenés: 2018.02.20.

Írta: Chocho

Az utolsó ember (?) bőrébe bújva komoly felelősség hárul azokra a játékosokra, akik a frissen vásárolt PS VR mellé a Föld megmentését is zászlajukra tűzik. Isten hozott az Apex Construct poszt-apokaliptikus rémálmában!

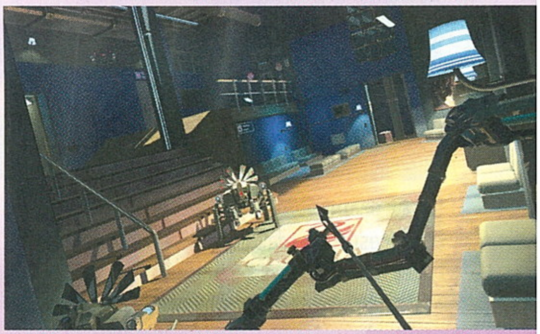
A svéd Fast Travel Games első munkája több szempontból kakukktojás a PC Guru PlayStation 4 különszám VR-oldalain. Először is nem kizárólag PS VR-re jelent meg, hanem március óta már PC-re is kapató, ahol ugye HTC Vive-val és Oculus Rifttel lehet játszani vele. Másrészt ez a program használja ki legjobban a Move-kontrollerek nyújtotta előnyöket, hiszen itt egy belső nézetben történő virtuális íjászat a játékos jussa, melynek célpontjai hogy, hogy nem, hosztilis robotok a jövőből, amit egy interdimenzionális kalamajka tett élhetetlenné. Hősünk, azaz mi vagyunk a Föld utolsó túlélője, egyben a jövő egyetlen reménysége – kár, hogy nincs egyszerű dolgunk, a széttöredezett világot ugyanis két egymással is háborúskodó MI tartja uralma alatt. A történet a játék elején még érdekesnek tűnik, de sajnos hamar unalomba fullad, ez azonban nem akkora baj, mert a VR-íjászkodás kárpótol a középszerű sci-fi háttérért.

MINDENT KÉZZEL KELL

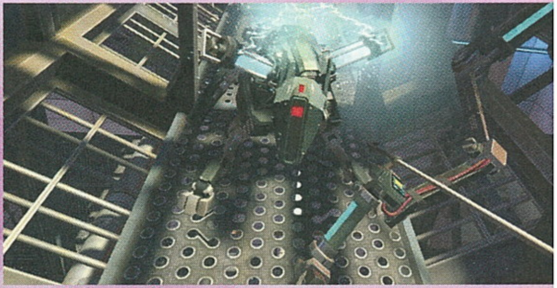
Az Apex Construct játékmenetét a kezdetektől fogva VR-környezetre tervezték, a svéd alkotók pedig láthatóan sokat merítettek a Frictional Games és Crytek megoldásaiból. Először is az egy tucatnyi fejezetre bontott világ pályái tele vannak felfedeznivalóval, ezeket összeszedni pedig egyrészt sok macerával jár, másrészt gyakran valóban ötletes logikai feladványok rejtik az opcionális kincseket. Az interakciók ezenfelül is állandó szereplői a játékmenetnek, hiszen minden ajtót manuálisan, „odanyúlva" kell kinyitni, a gombokat tényleg le kell nyomni (még a Move is megrezdül ilyenkor, jelezve, hogy megérintettük az adott tárgyat), a különböző, már nem működő berendezések alkatrészeit pedig oda kell cipelni azok rendeltetési helyére – még a tárgylistába is kézzel kell behelyezni a cuccokat. A mozgás a VR-játékoktól megszokott teleportálással működik, a két Move-kontroller pedig minden gombon kap valami feladatot, szóval eleinte nem szégyen össze-vissza nyomkodva kísérletezni velük.

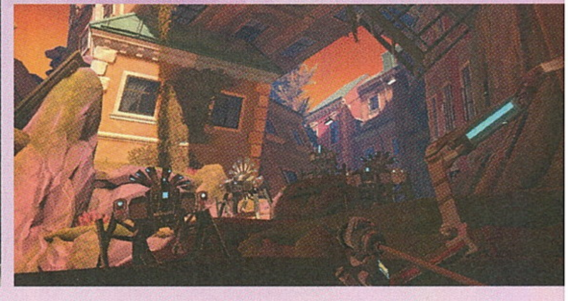
NYÍLEGYENES KÜZDELEM

Az Apex Consturct legjobb része azonban kétségkívül a harc, mikor is az íjunkkal becélozva, azt ténylegesen felhúzva teríthetünk le egyre erősebb robotokat. A játék idővel bonyolítja az egyszerűnek tűnő receptet, megjelennek az energiapajzsos, folyton mozgásban lévő robotok, így a kihívás is áramvonalasan fokozódik, garantálva a kábé 2-3 órán át tartó szórakozást. És ha már játékidő, megjegyezném, hogy ez a program volt a leginkább „szembarát" az általam letesztelt



címek között, szédülést és kettős látást sem okozott soha, mindemellett pedig kifejezetten jól néz ki a sok stilizált, pasztellszínekben tündöklő helyszínnel. Összességében tehát kellemes játékkal lesz gazdagabb az, aki beruház az Apex Constructba, még ha pár fura buggal (beakadó karakter, nehézkes teleportáció) meg is kell küzdenie a gépek harcába beszólni kívánó játékosoknak.





MOSS

Fejlesztő: Polyarc
Kiadó: Polyarc
Megjelenés: 2018.02.27.

Írta: Chocho

Bár látszólag könnyű VR-re ötletes játékot tervezni, a legtöbb alkotás manapság még bőven a biztonsági zónán belül maradva igyekszik meghódítani a virtuális sisakok tulajdonosainak pénztárcáját. Nem úgy a Moss, ami a PS VR legegyedibb játéka.

A számtalan belső nézetes, a VR-t sok esetben csak behúzásra használó játékot látva az ember hajlamos elfelejteni, hogy ez a technológia többre hivatott, és értő kezek között igenis maradandó élményeket nyújthat a játékosok számára. És hát a Moss című gyönyörűséget még hosszú ideig nem fogom elfelejteni, pedig ránézésre nehéz megállapítani, hogy a Polyarc echte PS VR-re fejlesztett kisegeres platformere pontosan miként használja ki a sisak lehetőséget.

EGÉRTANYA

A Moss egy kisállatok lakta mesevilágba vezényel bennünket, ám a játékban nem a Quillnek nevezett aprócska rágcsálót alakítjuk, hanem egy őt segítő természetfeletti lényt, aki jóságos óriásként tornyosul az egerek birodalma fölé. Itt jön képbe a PS VR, a sisakkal ugyanis kiválóan beláthatjuk az elénk táruló pályarészeket, a DualShock 4-gyel pedig azok interaktív elemeit aktiválva, elmozdítva segíthetjük a kisegér útját.

Persze Quillt is mi vezéreljük, méghozzá a platformjátékok hagyományai szerint, azaz ugrálunk, mászunk, néha pedig harcolunk. Noha mindezt a virtuális valóság implementálása nélkül is megvalósíthatták volna a fejlesztők, a PS VR bevonása az egyenletbe pazar ötlet volt, mert ettől válik valóban mesésé, kedvessé a játék. Quill folyton kommunikál hatalmas barátjával, vagyis velünk: int, ha rossz irányba próbáljuk terelni, vagy épp hálásan megköszöni, ha az összeszedett sérüléseit varázslattal meggyógyítjuk. No meg a sisaknak köszönhetően „érezzük", hogy Quill és a többi állat milyen apró és védtelen, föléjük hajolva pedig nemcsak a roppant kidolgozott modelljeiket és animációikat csodálhatjuk meg, hanem a világuk részletgazdagságát is.

Nem túlzok, mikor azt mondom, a Moss az általam látott eddigi legszebb PS VR-játék, ezen pedig az egérke mozgása is sokat dob, Quill ugyanis olyan természetesen és folytonosan mozog, amihez hasonlót csak a legnagyobb címek hőseitől szoktunk meg. A csodálatos világ azonban nemcsak szép, hanem összetett is: a pályákon találhatunk alternatív útvonalakat, amiket követve rejtett tekercsekre bukkanhatunk. Ezek begyűjtése az egyébként gyermekbarát nehézségen is emel kicsit, hiszen egyik-másik romot vagy tornyot megmászni tényleg kihívást jelent.

MOSS AZTÁN VEDD MEG!

Noha a PC Guru PlayStation 4 különszámba alapvetően olyan PS VR játékok kerültek, amelyek legalább egy bizonyos szempontból kiemelkedőnek nevezhetők, a Mossra ez sokszorosan igaz, hisz a mesekönyvben elregélt történetre vagy a csodálatos zenére még nem is tértem ki. Mivel azonban elfogyott a hely, záráskepp csak annyit mondok: amennyiben egyetlen PS VR-játék megvásárlására van csak kereted, adj egy esélyt a Mossnak, mert sok egyéb virtuális kalanddal szemben ez tényleg varázslatos.

WIPEOUT OMEGA COLLECTION

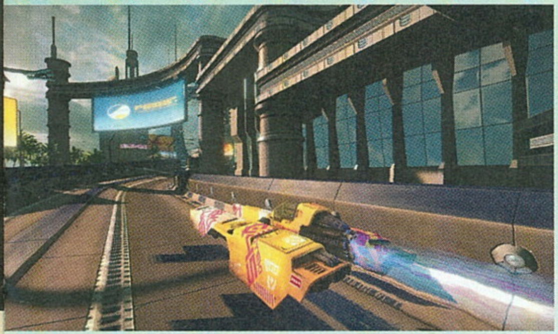
Fejlesztő: XDev, Clever Beans, EPOS Game Studios
Kiadó: Sony Interactive Entertainment
Megjelenés: 2017.06.07.

Írta: Chocho

Nem eshet szó a PS VR játékfelhozataláról egy valóban adrenalinpumpáló versenyjáték említése nélkül, a legendás Wipeout-sorozatnál pedig keresve sem találhatnánk pezsdítőbb futamokat nyújtó arcade őrületet.

„Micsoda? Megjelent egy újabb Wipeout?! Milyen évet írunk!?!?" Nos, mielőtt pánikba esne a kedves olvasó, fontos leszögeznem, hogy a középső kérdésre egy laza „igen is meg nem is" a helyes válasz. Igen, mert ez a neves arcade versenyszéria első PS4-es megjelenése, és nem, mert bármennyire szeretnénk, a WipEout Omega Collection sajnos nem teljesen önálló játék, hanem – a címnek megfelelően – a WipEout HD és a Wipeout 2048 pályáinak és járműveinek összessége, természetesen a kor kívánalmainak megfelelő szintre hozva.

Ez annyit tesz, hogy a játék PS4-en és PS4 Prón is remekül néz ki, mindkét gépen 60 fps-sel repeszt, utóbbin természetesen 4K-ban. No meg persze remekül néz ki a modern tévékészülékeken, főleg, ha a HDR-t is van lehetőségünk bekapcsolni. Mivel azonban az újság PS VR szekciójában írunk az Omega Collectionről, talán nem olyan meglepő, hogy a program VR-ben is játszható, sőt talán így nyújtja a legjobb sebességélményt.



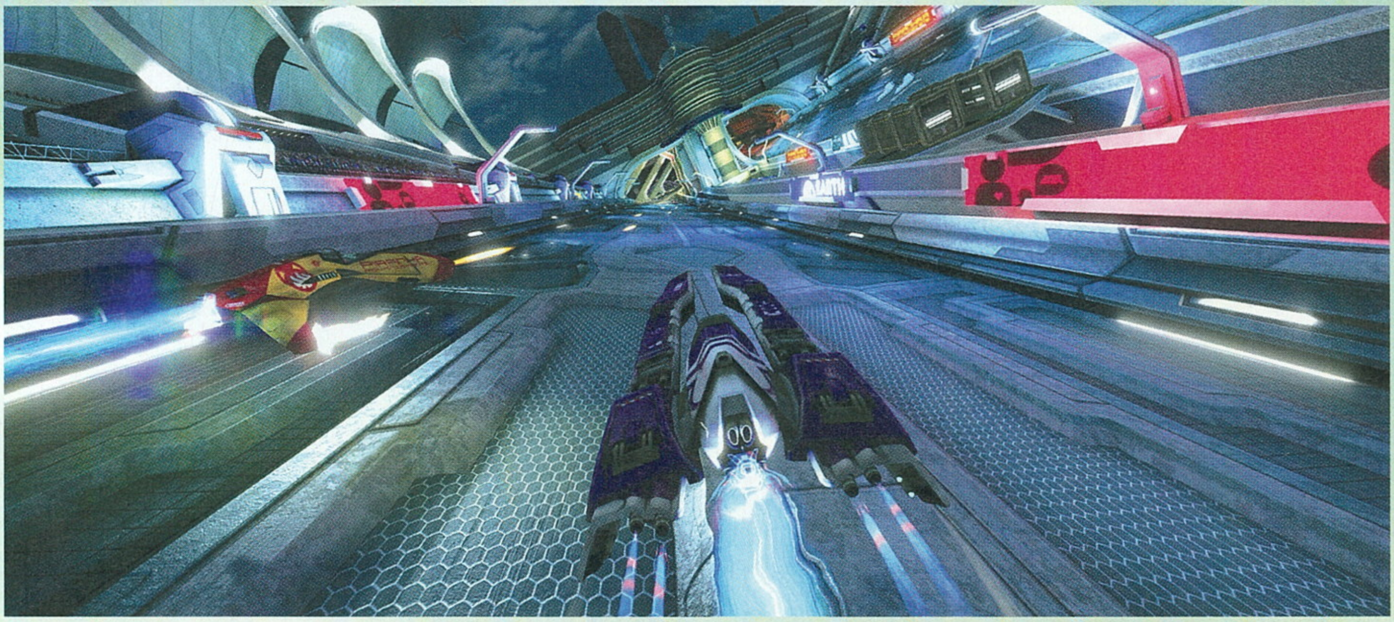
A LEGJOBBAK EGY HELYEN

Tartalmát tekintve az Omega Collection érdekes madár, hiszen már az említett két játék egyike, az WipEout HD is magába foglalt egykor már megjelent pályákat és járműveket. Mivel azonban a mostani csomag összes elemének eredetét felkutatni a végeredmény szempontjából felesleges, maradjunk annyiban, hogy kapunk 26 oda-vissza beszáguldható pályát és 46 lebegő versenygépet, melyek mind eltérő menettulajdonságokkal rendelkeznek, ennél fogva pedig más-más pályákon állják meg jól a helyüket.

Az Omega Collection összesen kilenc játékmódot tartalmaz, ide értve a HD és a 2048 karriermódját, na meg természetesen a multiplayert (lokál és online), az alapok viszont az összesben (és minden Wipeoutban) azonosak: adott egy halom futurisztikus járgány, amik felfoghatatlan sebességgel száguldanak a még ennél is hihetetlenebb külsejű és vonalvezetésű pályákon, amelyeken power uppok és gyorsítóelemek is találhatók.

V(Á)R A SEBESSÉG

Sima tévén játszva a WipEout Omega Collection tartalmas és látványos szórakozást nyújt, PS VR-ben azonban egészen hihetetlen élményt szolgáltat a program. Mivel ilyenkor echte a szemünkbe sugározza a 3D-s képet az eszköz, a sebességérzet a tévés megoldás sokszorosának érződik, ám mivel jórészt előre kell néznünk, elszédülni, émelyegni nem fogunk a versenyek során. Ráadásul ilyenkor egy kizárólag VR-ben létező belső nézet is elérhetővé válik, szépen kidolgozott belső terekkel, ami a sisakkal közösen csak tovább fokozza a beleélést. Meg kell hát hagyni, hogy a WipEout Omega Collection egy kellemes erődemonstráció, ami kiválóan reprezentálja a PS VR képességeit – most már csak egy vadiúj Wipeout-epizód kellene ahhoz, hogy teljesen boldogok legyünk!

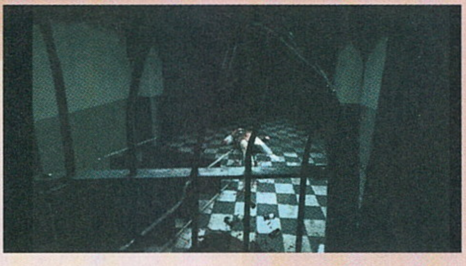


THE INPATIENT

Fejlesztő: Supermassive Games
Kiadó: Sony Interactive Entertainment
Megjelenés: 2018.01.24.

Írta: mcmacko

A Playstation VR szemüveg sokak számára csak egy újabb kütyü, ami a rövid életű konzolos kiegészítők sorsára juthat. Ám a masszív szoftveres ellátottság nem ezt mutatja, az egyik kedvenc VR-műfaj, a horror pedig egy újabb üdvöskével gyarapodott a platformon.



A Supermassive neve nem ismeretlen a Sony rajongótáborának, hiszen a PS4 egyik remek exkluzívját, az Until Dawnt is ennek a brigádnak köszönhetjük. A Holnap hajnalig című retró slágerünk nevére hajazó horror-kalandjáték sötét atmoszférával, kíméletlen jelenetekkel, a látottnál többet sejtető univerzummal és szájtátós grafikával volt ellátva. És hogy miért is beszélünk ennyit róla a The Inpatient bevezetőjében? Azért, mert egy világban játszódik a két cím: a The Inpatient mintegy előzménymeseként szolgál azok számára, akik anno alaposan elmerültek az UD borzalmaiban.

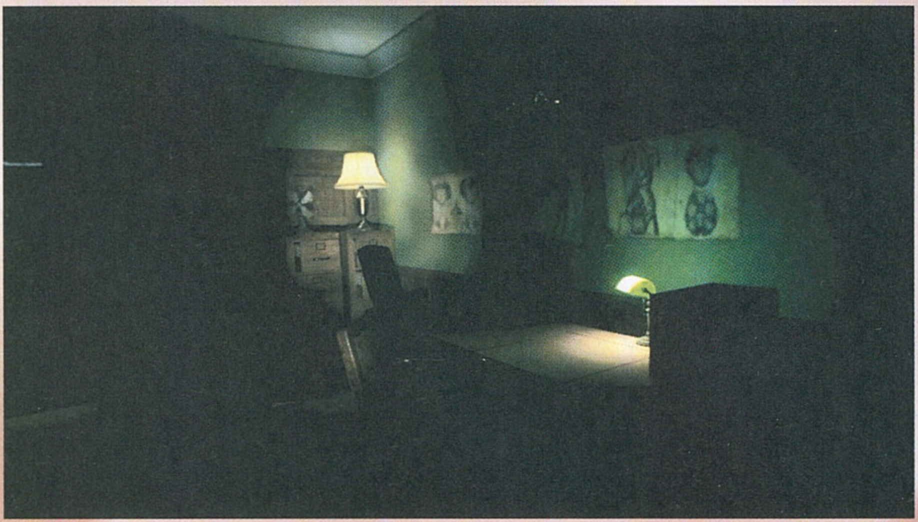
ŐRÜLET!

Persze nem csak számukra lehet érdekes az Inpatient. A britek játéka egy komoly lépésre vállalkozik: a horrort, a pszichedéliát és a rettegést a lélektani drámával is szeretné házasítani. A játék első felében gyakorlatilag (szinte) semmi akciódús nem történik, csak sodródunk az eseményekkel, megismerkedünk a Blackwood szanatórium dolgozóival, a szobatársunkkal, és... és, no, hogy mi lesz ez után, azt már illik a játékosokra bízni. A cselekményben gazdag pillanatok még csak ekkor érkeznek, a kissé unalmasnak mondható szakaszokat pedig ügyesen ellensúlyozzák a záráshoz közelítő jelenetek.

A játék nem hosszú, mindössze 3-4 óra alatt végig lehet rajta futni, de ha sietünk, akkor ez az idő akár két órára is lecsökkenthető. Ez nem túl vaskos, de tudni kell, hogy sok VR-címnél nagyjából ez a három-négy sorozatepizódra szétkapott hossz szinte szabványosnak mondható. Az a készítők becsületére váljék, hogy a játéknak különböző befejezéseket rittyentettek, így kis rápihenéssel (Azt mindenféleképp iktassatok be!) érdemes még egyszer nekifutni a sztorinak, hátha kicsit másképpen alakul az epilógus.

DÉLIBÁB

Grafikailag túlzás lenne azt állítani, hogy a játék nagyon durva technikai dolgokra lenne képes, de az Unreal-motor garantálja, hogy elfogadható minőségű virtuális térben barangoljunk. Ráadásul egy-két beállítás kifejezetten érdekes, a hallucinációs részek pedig olyan szinten erős látvánnyal bírnak, hogy sokszor lesütött fejjel mentem csak előre, mert nem akartam a szürreális borzalmakat az agyamba égetni. A játéknak még egy technológia dobása van: a PS VR kameráján keresztül bele is kotyoghatunk a dialógusokba. A szövegfelismerő algoritmus pedig teszi a dolgát rendesen, így akár magyaros akcentussal is visszadumálhatunk a szanatórium lakóinak. Korrekt, és a Wendigo-tematikába tökéletesen illeszkedő darab a The Inpatient, amely bár nem váltja meg a virtuális világot, azért korrekt szórakozást kínál a horror emlékezetes pillanatait keresők számára.

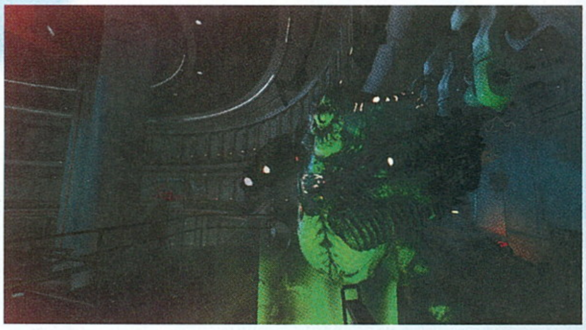


DOOM VFR

Fejlesztő: id Software
Kiadó: Bethesda Softworks
Megjelenés: 2017.12.01.

Írta: mcmacko

Hát pont minden FPS nagypapája maradna ki a virtuális valóság egyszerre rémisztő, mégis bámulatos világából? A Doom VFR klasszikus helyzettel indít, és a 2016-ban bemutatott marsi pokolba repíti el a játékost. Elő a bazi nagy ágyúkkal, s placcsanjanak a démonok!



Nem kell mélyreható elemzéseket böngészned. Elég csak negyedórára leülnöd a 2016-os Doom elé, hogy kiderüljön: a sorozat most is nagyon jó kezekben van! Az id aktuális csapata pontosan tudja, hogy mitől döglik a légy, a démon és a hétmérföldes pokolfajzat, így azon sem csodálkozunk, hogy a Doom esszenciát megragadva a srácok megpróbálták VR-be átültetni a hentelés élményét. Ráadásul nemcsak a masszív gépigénnyel bíró PC-s változat elérhető a rajongók számára, hanem az alacsonyabb bekerülési költséggel bíró PS VR-masinán is doomozhatunk, méghozzá mindenféle komolyabb kompromisszum nélkül.

A Doom VFR ugyanis műfaján belül egy remek próbálkozás, kifejezetten érdekes kalandelemekkel, és fogcsikorgatóan durva, olykor szédítően heves tűzpárbajokkal, no meg teljesen saját kampánnyal és sztorival, ami miatt akkor is érdemes kipróbálni, ha a 2016-os felvonást már kiplatináztuk.

LŐDD A DÉMONT!

Persze a harc tempója az akció választott stílusától is függ. Az alapbeállítás két Move-kontroller használatával egyfajta ugrálgatós-teleportálós irányítást kínál, intenzív kivégzésekkel. Ez a lehetőség némileg idegen lehet a Doom műfajától, de nem véletlen a lassítás; máskülönben szédüléses KO lenne a gyors mozgásokra érzékeny, VR-FPS szűz játékosok jussa. A másik beállítás sokkal pörgősebb, sokkal „doomosabb": DualShock 4 segítségével úgy hasíthatjuk a korábbi játékból is ismerős terepeket, mintha nem lenne holnap. Nos, ha a fejed nehezen bírja a hullámvasutat, úgy nem is lesz. Viszont erre a megközelítésre aztán tényleg nem mondhatja senki, hogy nem igyekszik tipikus Doom-akciót dörgölni az orrunk alá! Finomítható a mozgás egyébként a szokásos tortaszelet forgolódással, de ha már az ugrálgatást meguntuk, inkább toljuk fullba' a hentelést!

ÜDVÖZÖL A POKOL!

Természetesen a játék prezentációjára sem lehet panaszunk, a maga módján ugyanis piszok jól néz ki a virtuális sisakra optimalizált PS VR-változat. A főjátékból felhasznált modellek és helyszínek még alacsonyabb minőségi nívón is ütnek, a zene és a hanghatások pedig teljes mértékben hozzák az atmoszférát. Apropó klasszikus Doom-hangulat: ha eddig hiányzott az életedből, hogy néhány eredeti Doom-pályát is megnézz VR-szemüvegen keresztül, úgy nem árulunk el nagy titkot, hogy a Doom VFR-ben erre is lehetőséget kapsz majd...

És a kalandozós szakaszok? Fura, de ilyenek is vannak az új Doomban. Néhány arénaharc között kiderül, hogy miként is csatlakozunk rá a 2016-os epizód történetére, valamint arra is magyarázatot kapunk, hogy a VR-játékmód valójában miért is „virtuális" a narratíva értelmezése szerint. Mi ez, ha nem a negyedik fal döntögetése? Csak nehogy végül egy Pinky zuhanjon át rajta...

PlayLink

A MOBILOD A KONTROLLER

PlayLink FOR PS4™

Írta: Chocho

A PlayStation-ökoszisztéma mindig is előkelő helyet foglalt el a partijátékok rajongói körében, ám a Nintendo a Wii-vel nem kicsit fogta ki a szelet a japán konzolgyártó vitorlájából. Igen ám, de a mozgásérzékelős dili már a múlté, a Sony pedig megtalálta a választ az újgenerációs videojátékos bulik kihívására.

Oké, a Wii egy 2006-os történet, azaz tizenkét év telt el a megjelenése óta, ám a partijátékok valahogy azóta sem találtak magukra, a későbbi konzolok pedig annyira nem is koncentráltak a szórakozás eme fajtájára – legalábbis eddig. Aztán tavaly a Sony gondolt egy merészet, és bemutatta a szerényen csak PlayLinknek nevezett technológiát, aminek lényege, hogy az azzal kapcsolatos videojátékok a modern okostelefonokat használják irányítóeszközként

A lehetőségek pedig közel végtelenek, hiszen egy érintőkijelzőn bármilyen másodlagos képernyő megjeleníthető, a telefonokba beépített giroszkóp és gyorsulásmérő pedig az ide-oda hadonászást is feldolgozhatóvá teszi – és akkor még nem beszéltünk az elöl és hátul is megtalálható kamerákról, amiket manapság komoly arcfelismerő szoftverek és mindenféle AR-megoldások is megtámogatnak.

CSAK EGY TELEFON KELL!

A PlayLink jelenleg a PlayStation 4 sajátja, és a lehető legegyszerűbben működik: a játékosok bekapcsolják a konzolt, telefonjaikkal rácsatlakoznak az azzal közös vezetéknélküli hálózatra, majd letöltik az adott játékhoz tartozó ingyenes alkalmazást a Google Playről (Android) vagy az AppStore-ból (iOS). Ezt követően már indulhat is a játék, a mobilok és a PS4 automatikusan egymásra találnak, a játékok pedig a mobilok és a tévé képernyőjét közösen használva hoznak egészen új színt a baráti összejövetelek világába. A vezetéknélküli hálózat ugyan megkerülhetetlen feltétel, de akkor sincs veszve semmi, ha nincs wifis modemünk vagy routerünk, esetleg switchünk. A PS4-en ugyanis meg is oszthatjuk a vezetékes hálózatot, a konzol pedig ilyenkor maga sugározza a wifi-jelet, amire ugyanúgy csatlakozhatnak rá a telefonok, mintha minden hálózat vezetékmentes lenne. A PlayLink nyújtotta élmény gördülékeny és azonnali, az appokat pedig úgy fejlesztették, hogy akár belépőszintű telefonokon is kiválóan működjenek. Amennyiben a hálózat stabil, a játékélménnyel sem lesz probléma, de még az apróbb adatkilengéseket is kiválóan kezeli le a láthatóan minden kihívásra felkészített netkód. Összesen egyébként legfeljebb nyolcan játszhatnak a PlayLinken, de ez a szám az adott játékoktól is függ, egyelőre pedig csak a SingStar Celebration használja ki a technológia maximális játékosszámát.

VÁR A BULI!

A PlayLink remek szórakozás, megjelenése óta a baráti összejöveteleink állandó eleme, és tényleg bátran ajánlom mindenkinek, hogy próbálja ki, mert nem okoz csalódást. A következő oldalakon a három legjobb PlayLink-játékot mutatjuk be, amelyek között akad felnőtteknek, elsősorban haveroknak, és persze családtagoknak is alkalmas darab. Partira fel!

FRANTICS

Fejlesztő: NapNok Games
Kiadó: Sony Interactive Entertainment
Megjelenés: 2018.03.06.

Írta: Chocho

MAGYAR SZINKRONNAL

Az állatvilág csodáit számtalan kreatív módon dolgozták fel az idők során, a Frantics című playLinkes partijáték azonban alighanem a legbizarrabb adaptációja a természet harcának. És egyben az eddigi legviccesebb is.

A Franticsben összesen négyen csaphatnak össze, és minden játékos egy... nos, mondjuk úgy, szerény szellemi képességekkel rendelkező állatot irányít. Van itt, kérem, büfögő malac, hortyogó tehén, hórihorgas zsiráf, gülüszemű csirke, kissé butácska kutya, és ki tudja még, mi minden – csak egy szereplőt nem ejtettek a fejére, a Frantics című tévés vetélkedőt vezető rókát, aki azon túl, hogy borzasztóan cinikus figura, nem veszi komolyan az állatkák nem egyszer nyaktörő mutatványait. Az ő instrukcióit követve kell a legjobbá válnunk különböző minijátékok során, amelyek egy egész tág spektrumon váltogatják egymást, látszólag véletlenszerűen.

ÁLLATI VICCES

A Frantics játékmenete pofonegyszerű: adott egy minijáték, a telefon és a tévé közösen elregélik a szabályokat, mi pedig igyekszünk győzni rajta, méghozzá úgy, hogy a többiekkel a lehető legtöbbször szúrjunk ki. Ez utóbbi csintalan viselkedést a játék maga is támogatja. Van például egy olyan verseny, ahol egymás autóira lehet mindenféle fejlesztéseket vásárolni úgy, hogy azok szinte csak ártanak a verda teljesítményének. De akad jégen csúszkálás is, ahol egymást lökhetjük a mélybe, no meg jó muri az ejtőernyős zuhanás, mikor elsőként kell földet érni úgy, hogy azért ne legyen palacsinta szerencsétlen kis állatunkból. A megállás nélküli őrületet fokozza, hogy a mérkőzések során aranytallérokat gyűjthetünk, hogy ezekkel licitáljunk bizonyos előnyöket (vagy akár hátrányokat) adó tárgyakra. Ezek elkélnek a végső összecsapásban, amely során tényleg csak egy maradhat talpon – ő lesz a győztes, kinek jutalma valami fura ruhadarab (szemüveg, sapka, efféle), amit későbbi játékok során is viselhet majd az adott karakter.

MEGÁLL(AT) AZ ÉSZ

A Frantics azzal is igyekszik kavarni a dolgokon, hogy a telefonunkra mindig elküldi, melyik játékostársunk szívatott meg bennünket a legjobban, így tüzelve fel bennünk a bosszúvágyat, amit egy ilyen programban aztán gond nélkül kiélhetünk. A humorfaktor persze sosem száll el, a meglehetősen eredeti gyurmafilmes grafika és a róka beteges beszólásai gondoskodnak arról, hogy még a legdurvább harag is hamar elszálljon. Negatívumokat ennek megfelelően nehéz felhozni a Frantics esetében – talán csak amiatt lehet nyafogni, hogy ezt a programot valóban 4 főnek kell játszania, mert ugyan kevesebben is próbálkozhatunk vele, az ilyenkor belépő MI se nem elég agresszív, se nem elég okos, és csak ront a játékélményen. Ha viszont elegen vagyunk egy teljes mérkőzéshez, nagyon kellemes kikapcsolódásban lesz részünk, amit gyerekek és felnőttek társaságában is kiélvezhetünk, hála a Frantics magyar szinkronjának.

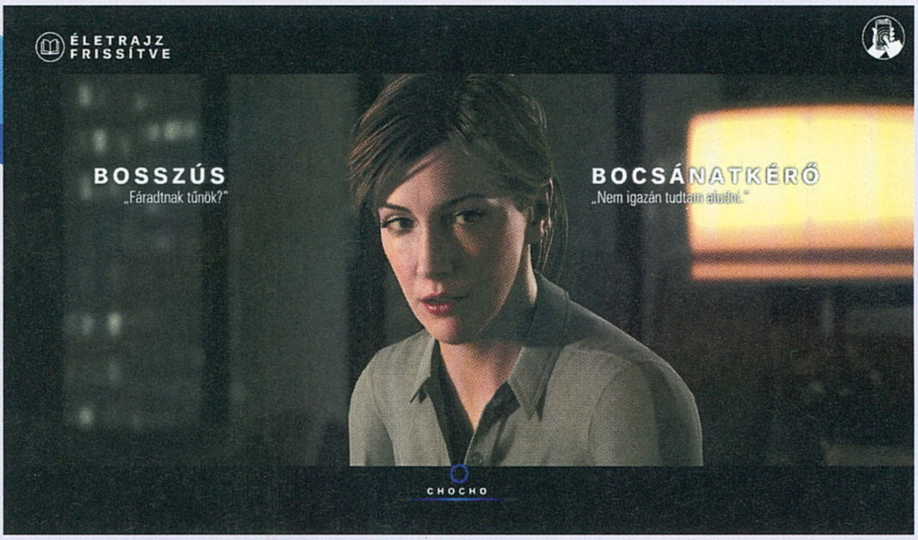
HIDDEN AGENDA

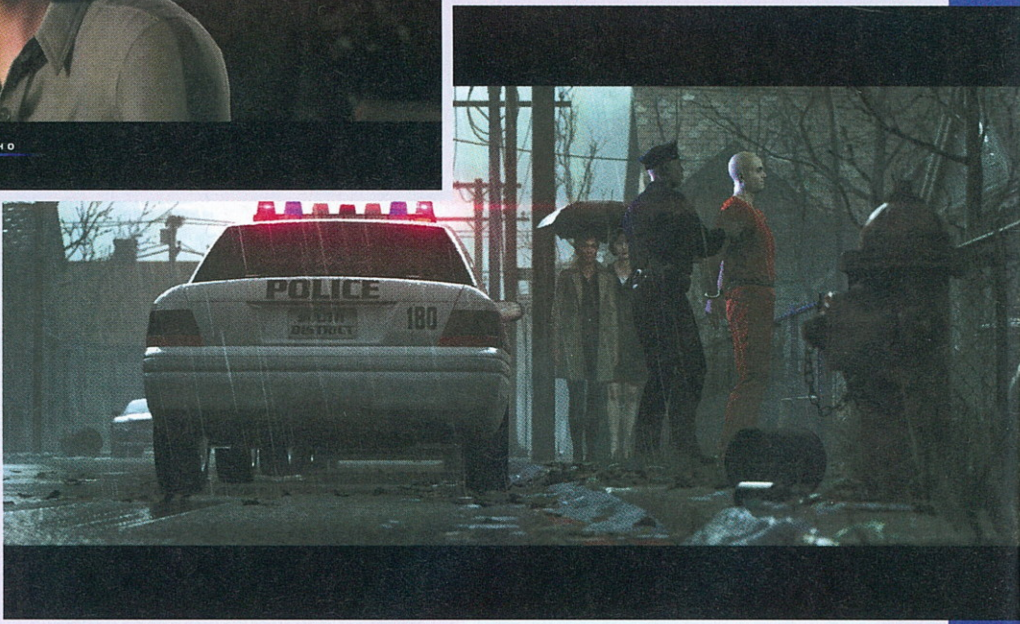
MAGYAR SZINKRONNAL

Fejlesztő: Supermassive Games
Kiadó: Sony Interactive Entertainment
Megjelenés: 2017.10.24.

Írta: Chocho

Szereted a nyomozós sorozatokat, de zavar, hogy már a főszereplők előtt rájössz, ki a gyilkos? Szívesen lennél helyszínelő, de már buktad a tízéves felkészülést? Semmi pánik: a Supermassive Games csapatának játékában megállíthatsz egy veszedelmes sorozatgyilkost!





A Hidden Agenda a Supermassive-os srácok egyéb munkáihoz (Until Dawn, The Inpatient) hasonlóan a filmes élményre koncentrál, ezúttal viszont nem a természetfeletti és az őrület szolgáltatja az alaptémát, hanem az olyan thrillerek virtuális öröksége, mint a Hetedik vagy A bárányok hallgatnak. Történetünk főszereplői egy régen lezártnak hitt sorozatgyilkosság ügyében nyomoznak, az alig 2-3 órás játék végkifejlete pedig az általunk meghozott döntések függvényében alakul.

HATODIK

A sztori nagy része a premier plánban elénk táruló szereplők körül bonyolódik, akik feje körül az adott helyzethez illeszkedő reakciók ikonjai lebegnek. Kihallgatás során a nyomozók viselkedhetnek idegesen, agresszívan vagy akár visszafogottan, az így kinyert válaszokat pedig ismét egy meglehetősen széles érzelmi skála mentén reagálhatják le. Mivel a Hidden Agenda egy PlayLink-játék, ezért a mobilunk is fontos szerephez jut a döntéshozatal folyamatában, és hát nem volna parti a parti, ha csak egyedül kísérelhetnénk meg rátalálni a szálakat a háttérben mozgató gyilkosra. A Hidden Agendát így akár hatan is játszhatjuk, csapatban nyomozva pedig nemcsak hogy abszolút többséggel kell megszavazni az egyes reakciókat vagy cselekvéseket (melyek nem egyszer az adott szereplő halálához is vezethetnek), de még egymással szemben is meg kell méretnünk, és olyan kérdésekre válaszolnunk, hogy, mondjuk, kiben bízunk a legjobban a csapatban, vagy ki az, akiről úgy véljük, hogy átvert minket, esetleg tégla. Ezek az önismereti elemek újabb dimenzióval mélyítik a Hidden Agenda egyébként is jópofa nyomozós játékmenetét – főleg, hogy a tégla, mint olyan, egyáltalán nem elvetendő gondolat! A játék címe ugyanis abból a nem kicsit mókás funkcióból ered, hogy valamelyik játékos kap egy titkos küldetést, avagy hidden agendát, melyet végrehajtva bizony alaposan keresztbe tehet a többieknek.

JOGODBAN ÁLL JÁTSZANI

A Hidden Agenda egy kifejezetten eredeti, szórakoztató játék, ami viszont tökéletes nyelvismeretet követel, hiszen nem egyszer azonnal, időre kell reagálni egy váratlan helyzetre úgy, hogy közben még el kell olvasnunk a telefonunk képernyőjén látható információkat is – és hát ehhez még a magabiztos angol nyelvtudás sem mindig elegendő. Szerencsére a többi PlayLink-játékhoz hasonlóan a Hidden Agenda is teljes magyar feliratot és szinkront kapott, így a magyar játékosok az anyanyelvükön élvezhetik a gyilkos utáni hajsza minden meglepő jelenetét.

Bár a játék szövegkönyve nem tökéletes, és pár sztoribeli fordulat is erőltetettnek tűnik, a magyar szinkron és a többféle befejezés miatt érdemes minél többször nekifutni a játéknak, lehetőleg újabb és újabb társaságban. Fontos azonban megjegyezni, hogy a Hidden Agenda felnőtteknek szól, a gyerkőcöket a Frantics után küldjük aludni!

KNOWLEDGE IS POWER

MAGYAR SZINKRONNAL

Fejlesztő: Wish Studios
Kiadó: Sony Interactive Entertainment
Megjelenés: 2017.10.24.

Írta: Chocho

A tudás hatalom, tartja egy régi közmondás, arról azonban nem szól a fáma, hogy milyen jól eső érzés okosabbnak lenni a többieknél. Többek között erre (és a totális megaláztatásra) szolgáltat alkalmat a Sony eddigi legérdekesebb kvízjátéka, a Knowledge is Power.

Noha a partijátékok többsége az eszelős szórakozásról szól, a manapság ritka madár kvízműfaj bizony nem ilyen, hiszen a játékok témájának megfelelő alaptudás nélkül nagy szívás velük foglalkozni. És hát emiatt az egyébként nagyon is szórakoztató Knowledge is Powert is csak akkor tudom ajánlani, ha valaki otthon van a nyugati, elsősorban amerikai kultúra ügyes-bajos dolgaiban – annak ellenére, hogy ahogy a többi PlayLink-játék, ez is teljes magyar szinkront és feliratot kapott.

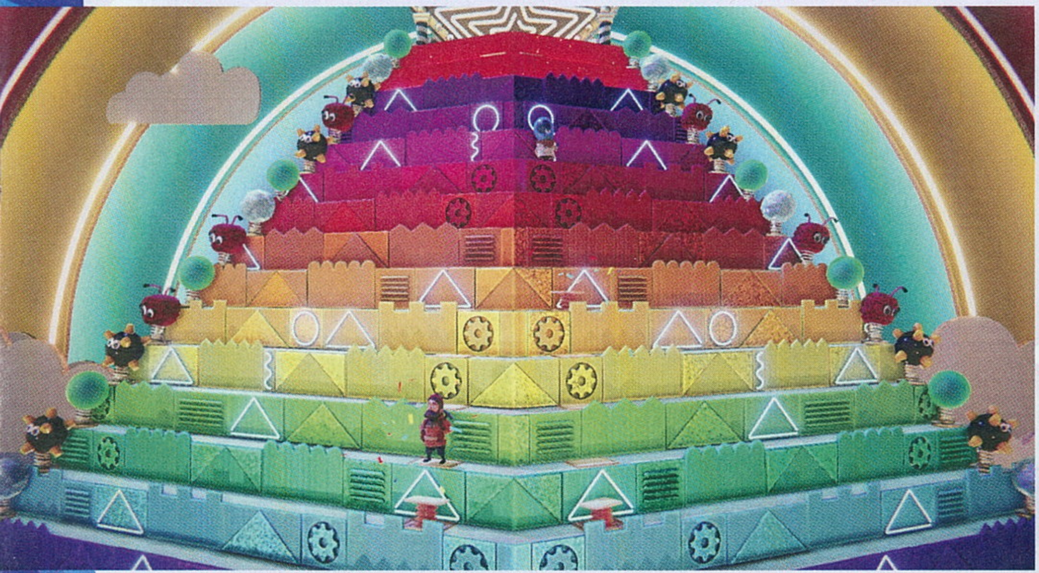
A (NEM) TUDÁS PIRAMISA

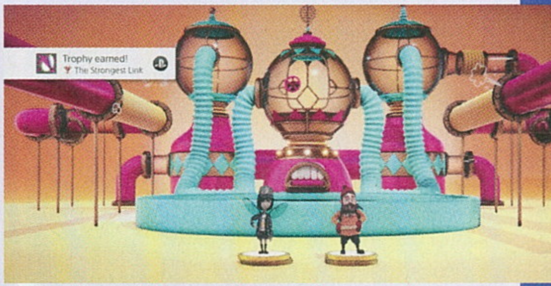
A Knowledge is Power egy összesen 6 fővel játszható kvíz, ami minden kérdés előtt egy kategóriaválasztással indít. A játékosok itt vagy szavaznak, vagy egyikük felhasználja a meccsenként csak egyszer bevethető aduját, hátha valamelyik választható téma szakértője. Ez főleg a játék elején lehet fontos lépés, mert a kategóriák egymásba nyílnak, azaz ha, mondjuk, filmekkel kezdünk, akkor a következő esélyesen színészekről és Oscar-gálákról szól majd, hogy az ott kiválasztott „horrorikonok"-at pár Lugosi Bélával kapcsolatos kérdés kövesse. A viszonylag egyszerű formulát a hatalmi játszmáknak nevezett extrák dobják fel, amiket fegyverként dobhatunk rá az általunk választott ellenfélre. Lefagyaszthatjuk a telefonja képernyőjét, hogy időbe teljen áttörnie a jeget, zöld trutyit kenhetünk a válaszaira, eltűntethetünk belőlük pár fontos betűt, bombákkal szórhatjuk meg a kijelzőt, vagy akár mindezt egyszerre is megtehetjük, ami elsősorban azért kellemetlen, mert nem csak a válasz helyessége, hanem a válaszadás sebessége is számításba kerül a végső pontozáskor.

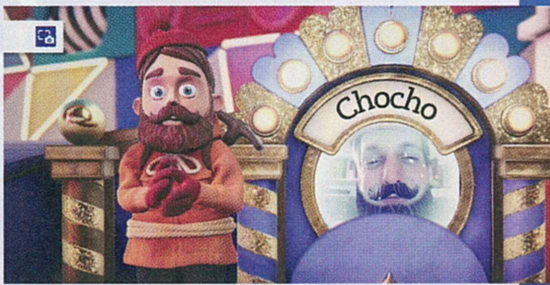
Ezenfelül minijátékokat is kapunk: az egyik során párokat kell összeilleszteni (pl. neves színészduókat, vagy szuperhősöket és segédjeiket), a másiknál pedig a szortírozás a feladat (pl. el kell dönteni, hogy az adott állat hüllő-e vagy sem) – nem nehezek ezek sem, bár időre mennek, no meg, ha valaki nem annyira van otthon az amerikai hétköznapokban, az könnyen elvérezhet a Knowlege is Powerben.

CSAK OKOSAN

Ez az egyetlen negatívuma a játéknak, ám sajnos éléggé nehezen emelkedhetünk fölé, hiszen errefelé sok egyszerűnek szánt kérdésre sem egyértelműek a válaszok. Az mindenesetre dicséretes, hogy a pontozás végén még van esély a visszavágásra: a tudás piramisát lépcsőnként mászhatják meg a játékosok úgy, hogy időre adnak válaszokat a kérdésekre, miközben az azonos lépcsőfokokon mindig ugyanazzal a hatalmi játszmával tehetnek be egymásnak. Ez azért kiegyenlíti picit a játékot, ami az ártatlan témák és a magyar szinkron miatt kortalanul ajánlható bárkinek, a témák viszont valóban megnehezíthetik az életünket. Kár, mert egyébként a játék nagyon is jó, szóval, ha sok amerikai sorozatot láttál, vagy érdekel az ottani politika és gazdaság, azért tégy vele egy próbát – csak aztán ne szálljon a fejedbe a dicsőség!





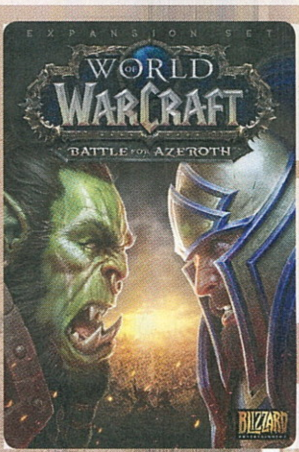


FIZESS ELŐ
A PC GURU MAGAZINRA
ÉS JÁTSSZ AZ ÉV LEGNAGYOBB DURRANÁSAIVAL!

Szívesen olvasod a PC Gurut, és szeretnéd, hogy az újság automatikusan az levelesládádba kerüljön? Sőt, már a megjelenése előtt is szívesen belelapoznál? Megteheted: fizess elő az újságra 6 hónapra vagy egy egész évre, és a Guru minden száma házhoz megy.

Előfizetni a http://pcguru.hu/elofizetesi-csomagok/ weboldalon, illetve az elofizetes@skorpioprint.hu e-mailcímen lehet. Az előfizetés mellé teljes árú PC-s játékokat is kérhetsz. Íme egy kis ízelítő jelenlegi előfizetési-csomag kínálatunkból!

PC Guru előfizetés + World of Warcraft: Battle for Azeroth Pre-Purchase Copy

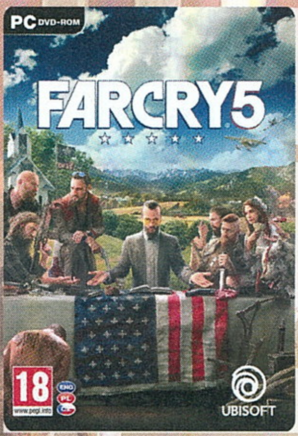


FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **19 490 Ft.**
Hosszabbítással: 18 490 Ft.

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **26 990 Ft.**
Hosszabbítással: 25 990 Ft.

PC

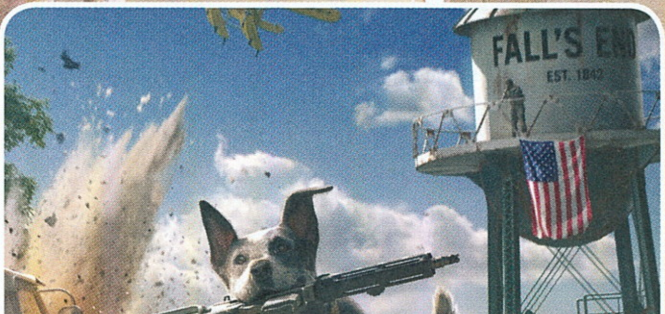
PC Guru előfizetés + Far Cry 5



FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **22 990 Ft.**
Hosszabbítással: 21 990 Ft.

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 490 Ft.**
Hosszabbítással: 29 490 Ft.

PC



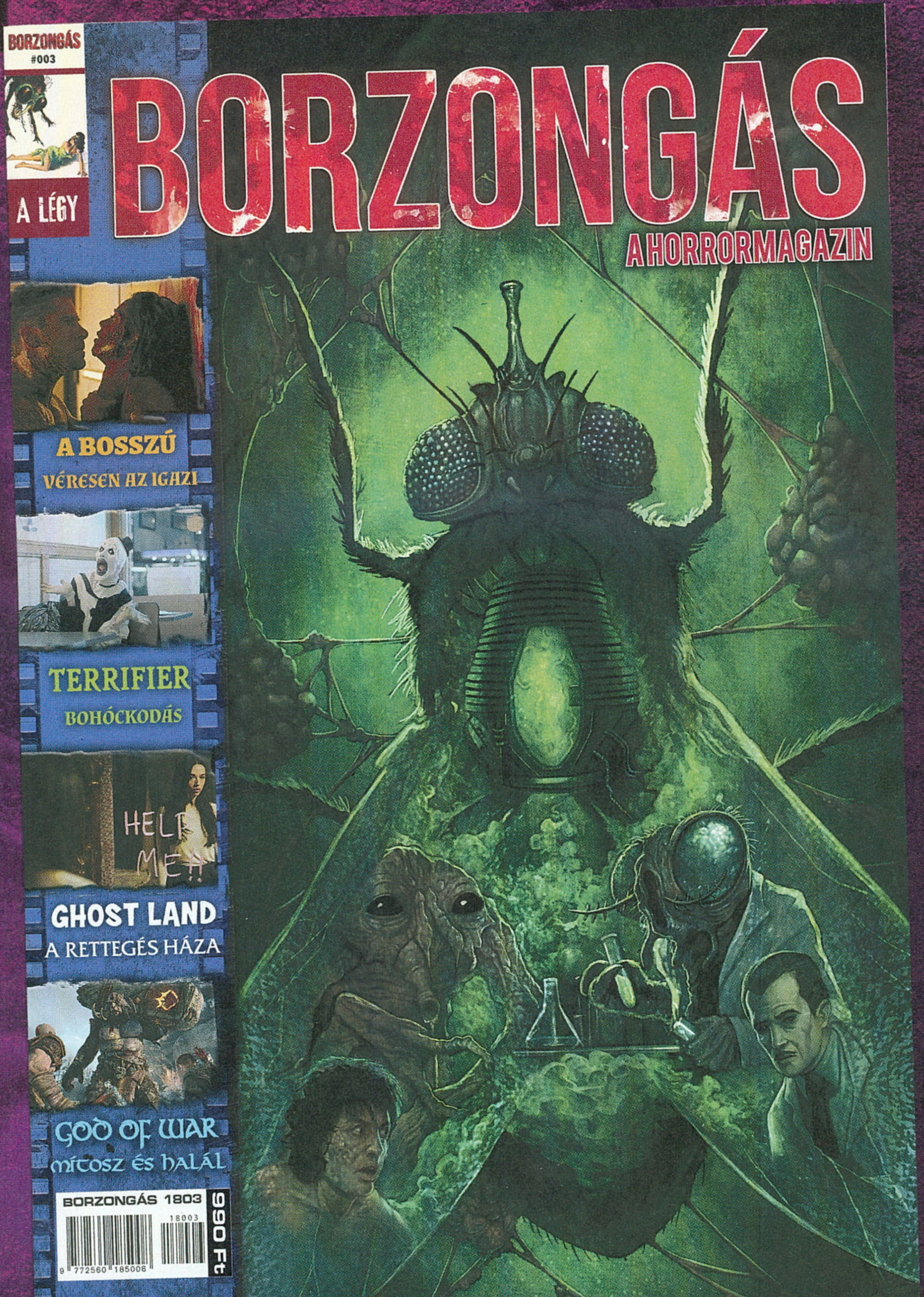
www.pcguru.hu

DETROIT
BECOME HUMAN

PCGURU

PC GURU

Kapható



Az újságosoknál és a hipermarketekben!

SZELLEM A GÉPBEN

Techdemóból nem először készül teljes értékű program, a Quantic Dream ötödik játéka viszont nem elsősorban a látványvilágával próbál a tévé előtt tartani, hanem összetett, filozófiai témákat boncolgató, interaktív történetével. Lázongó robotok, állás nélkül maradt emberek, és egy összeomló amerikai társadalom. Isten hozott Detroitban!

ÍRTA: CHOCHO

Fejlesztő: Quantic Dream **Kiadó:** Sony Interactive Entertainment **Megjelenés:** 2018.05.25.

Ki tudja, miért, de mostanában újra nagyon menők lettek az androidok. Ott vannak a tévében (Westworld), a filmekben (Blade Runner 2049), a tudományos világ terepasztalán (az MI-k veszélyeire Elon Musktól kezdve a nemrég elhunyt Stephen Hawkingon át sokan figyelmeztettek már), és persze a videojátékokban, noha utóbbi műfaj nem arról híres, hogy valóban ki tudna bontani egy olyan összetett kérdést, mint amit az ember által teremtett kibernetikus létformák vetnek fel. Mert hát akár tetszik, akár nem, tény: felelősséget kell vállalnunk azért, amit alkotunk, és ha a szóban forgó teremtmény egy nap gondolkodó, önálló lénnyé fejlődik, szembe kell néznünk a szabadság iránti igényével. Többek között ez az a témakör, amivel a francia Quantic Dream legújabb játéka foglalkozik, a Detroit: Become Human azonban a médium kliséitől távol maradva inkább a robotok történetére fekteti a hangsúlyt. Interaktív drámát kapunk, amely során minden egyes döntés kihatással lesz a végkifejletre, a főszereplők pedig egytől-egyig androidok, egymástól teljesen eltérő háttérrel és céllal.

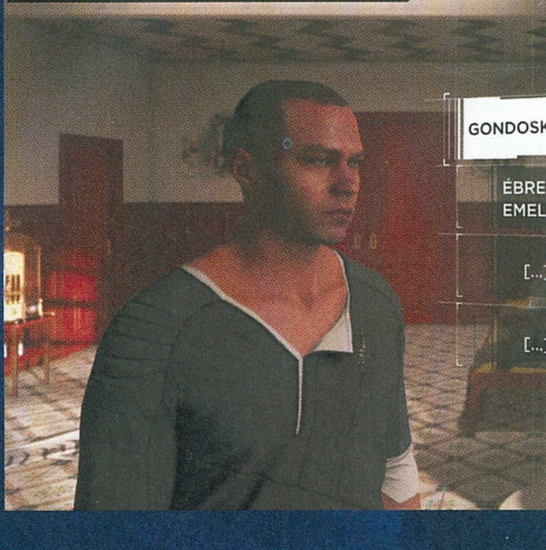
MIKROBI VISSZATÉR

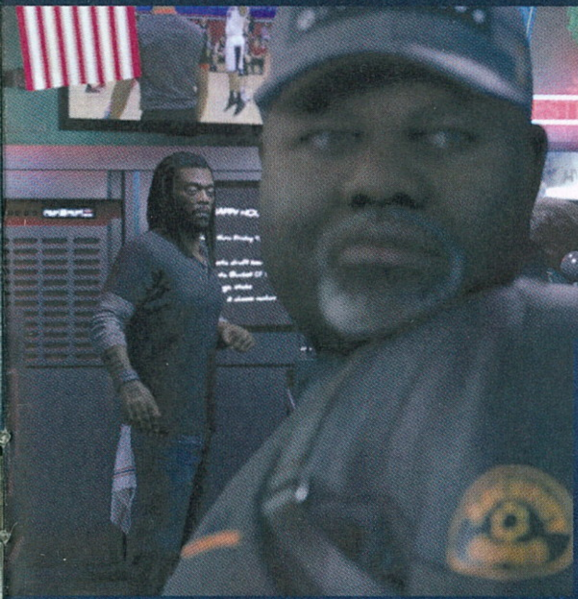
Ott van ugye a játékot már 2012-ben beharangozó Kara, aki amolyan háztartási robotként egy munkanélküli férfi otthonában próbál gondoskodni az egyre áldatlanabb állapotokról. Aztán a deviáns viselkedésformákat mutató androidok után nyomozó Connor, aki bár maga is gép, egyetlen küldetése a gazdáiknak egyre gyakrabban ellenszegülő robotok megállítása. És végül Markus, aki egy idős művész ápolójaként már a megvásárlásától kezdődően ki van téve a létezését érintő kérdéseknek, Carl pedig (Lance Henricksen alakítja!), könyvek olvastatásával és mindenféle nem androidra szabott mellékfeladattal éri el, hogy fogadott fia egy nap emberként érezzen. Elsőre úgy tűnik, ők hárman lesznek a Detroit: Become Human hősei, ez azonban tévedés: az te magad vagy, a játékos, aki a háttérben mozgatod a szálakat, hogy olyan történetet írj, ami a legjobban tetszik neked – vagy ami tükrözi a személyiségedet, az adott téma iránti állásfoglalásodat.

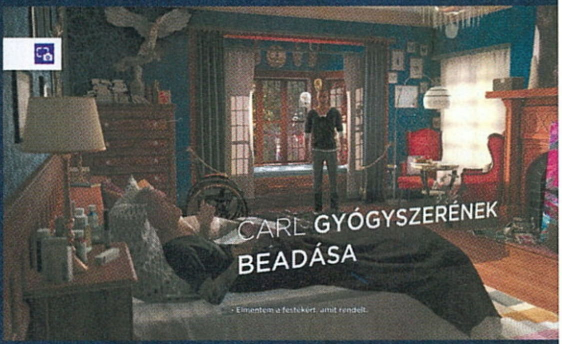
Többet elárulni vétek volna a sztorit illetően. Egyrészt mert ez a játék legfontosabb része, így még a legkisebb spoiler is rombolna az élményen. Másrészt pedig a Detroit: Become Human olyan sokféle végigjátszást kínál, hogy ha elmondanám a saját történetem sem garantálná semmi, hogy a tiéd akár csak picit is hasonlítani fog az enyémre. Már rögtön a játék elején komoly döntések meghozatalára kényszerülünk, később pedig még az olyan apróságok is számítani fognak, mint hogy egy korábbi beszélgetésben rákérdeztünk-e valamire, vagy elolvastunk-e egy magazint az asztalon. Mivel a dialógusok és cselekvési opciók egymásba nyílnak, illetve egyes rejtett

KARA

Kara, a játék egyik főszereplője 2012-ben mutatkozott be egy azonos nevű techdemóban, amivel a Quantic Dream PS3-as motorját villogtatta meg a stúdió. Eredetileg nem volt tervben, hogy játék lesz belőle, mivel azonban a videó megtekintése után játékosok ezrei érdeklődtek Kara sorsa felől, David Cage, a csapat vezetője és írója úgy döntött, megálmodja az android történetét, ebből született a Detroit: Become Human. A játék extrái között olvasható leírás szerint egyébként a videó eseményei kánonnak számítanak, aki nem látta, szintén az extrák között megtekintheti a bemutatót.







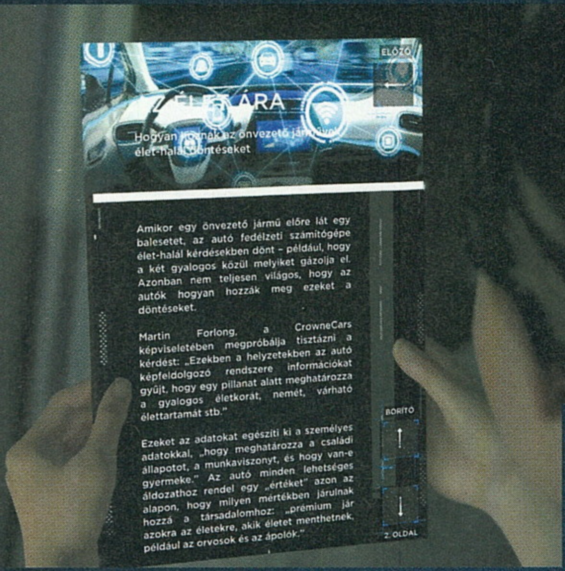
lehetőségek bizonyos cselekvések függvényeként jelennek meg vagy tűnnek el, a játék sikeresen kelti a szabad választás illúzióját, ezzel együtt pedig az alaptémát is újabb dimenzióba emeli. Mert hát a játék egyik fontos kérdése a szabad akarat jelentése, pontosabban a mögöttes felelősség, amit legjobban talán az együttérzés képességével lehet meghatározni. Ha valaki képes dönteni mások sorsa felett, akkor a választás puszta lehetősége még nem jelenti azt, hogy több egy intelligens gépnél; az igazi próbatétel az, hogy képes-e beleképzelni magát mások bőrébe – a Detroit filozófiája szerint ez az emberség valós mércéje.

A játék a negyedik falat is gyakran áttöri, betekintést nyújtva más játékosok gondolataiba. A menüben például egy Chloe nevű android fogad bennünket, aki minden egyes betöltéskor kommentálja az addig történteket, néha pedig kérdéseket szegez nekünk, például, hogy a barátai vagyunk-e. Erre én egy laza nemet nyomtam, mondván, semmi bajom a mesterséges létformákkal, de hát alig ismerem Chloét, miért lennénk barátok? Nos, az arc, ami ez után fogadott, oly fokú keserűséggel töltötte meg a lelkem, hogy legszívesebben visszacsináltam volna az egészet, de már késő volt. Chloe bánatosan tudomásul vette a választ, az élet pedig ment tovább. Máskor egy rövid kérdőív kitöltését ajánlotta fel, amelynek statisztikái a többi játékos vélekedésére is rávilágítottak, egyszer pedig figyelmeztetett, hogy bár semmi köze hozzá, szerinte szomorú véget ér majd a történetem. A legnagyobb meglepetés azonban a játék végén ért – ezt ugyan nem lövöm le, de annyit elmondok, hogy még sosem éreztem ennyire fontosnak egy játék menüjét, hisz a Detroitban még a sima opcióknak is mögöttes jelentése van, amikről órákon át lehetne beszélgetni.

A filozofálgatás persze itt nem ér véget, hiszen a játék története(i) számtalan, korunk szempontjából fájóan aktuális kérdést vet(nek) fel. A szexizmus problémája, az amerikai munkásosztály kiszolgáltatottsága, az elmagányosodás jelensége, a képzetlenség és a technológiai fejlődés találkozásának eredményeként létrejövő állástalanság, valamint az ebből fakadó társadalmi frusztráció mind terítékre kerülnek. Még egy adag migrációs allegóriára is futja, és hát a játék címe sem véletlenül egyezik meg Amerika legszerencsétlenebb városáéval. Detroit a játékban a jelenleg is létező metropolisz alternatív, de nagyon is hasonló gondokkal küzdő változata, az pedig, hogy a gépek önállósodása pont ezen a helyen indul el, az amerikai politika populista irányvonalának mutat görbe tükröt. Csakúgy, mint az a különös történeti elem, miszerint a gépek jó ideje ellenszegülnek az embereknek, Connort ugye kifejezetten az ilyen ügyek miatt állítják szolgálatba. Mindez azonban sokáig nem elég fontos ahhoz, hogy a kényelmes életet élő középréteg kinyissa a szemét – csak akkor kezdenek látni, mikor már túl késő. Nem szeretnék ennél mélyebbre merülni a Detroit: Become Human rétegeibe, hiszen ennyi is elég annak megindoklásához, hogy miért ezt a játékot tartom a Quantic Dream eddigi legösszetettebb munkájának. Ugyanakkor tény, hogy az összetettség nem feltétlenül egyenlő a minőséggel, és ennyitől a Detroit sem lesz tökéletes játék.

MINDEN A RÉGI

Akik már találkoztak a francia stúdió korábbi munkáival, semmi újat nem fognak felfedezni a Detroitban, akik pedig nem tudják,



mi fán terem a csapat narratív játékmenete, azoknak elárulom, hogy valójában egy filmet fognak vezérelni, amit néha QTE-kkel próbál izgalmasabbá tenni a Quantic Dream. A történet változó hosszúságú jelenetekre bomlik, melyek során csupán korlátozott mozgásra van lehetőség, a néha időre menő döntések pedig vagy nekünk tetsző eredményre vezetnek, vagy nem – ettől függetlenül a sztori megy tovább, de ne higgyük, hogy robotjaink biztonságban vannak, ugyanis véglegesen is meghalhatnak a játékban, így vágva el bennünket komplett történeti szálak felgöngyölítésétől. Az irányítás a játékmenetnek megfelelően szintén korlátozott: néha a régi tank-kontrollos címekhez hasonló stílusban, rögzített kamerák előtt mászkálhatunk fel s alá, hogy egy cselekvési indikátorhoz érve előadjunk egy sokszor teljesen felesleges mutatványt a kontroller analóg karjaival. Kinyitnál egy ajtót? Tekerd picit balra a kart, majd gyorsan húzd jobbra! Felemelnél valamit a földről? Told a kart felfelé! Az igazat megvallva ez a séma már a PS3-as Heavy Rainben is feleslegesnek érződött, és hát

itt sincs ez másként, noha legalább a QTE-kkel kapcsolatban elnézőbb a játék: a kezdő fokozatot indítva könnyebb lesz a történetre koncentrálni, bár így elveszik a kihívás, azaz pár döntésünk teljes elrontására nem lesz lehetőségünk. Jópofa extra viszont, hogy a jeleneteket újra is lehet játszani, sőt még azt is eldönthetjük, hogy az újrázást elmentve folytatjuk-e a kalandot vagy sem. Bevallom, ez a lehetőség sokat segített abban, hogy elérjem a kívánt befejezést, noha elsőre picit csökkentette a katarzist, így azt javaslom, hogy bár nehéz megállni, az első végigjátszás során próbáljátok meg nem megváltoztatni a fejezetek kimenetelét, akkor sem, ha az nincs ínyetekre.

A Detroit tehát a maga módján élvezetes játék, a csapat korábbi munkáihoz viszonyítva azonban nem sok újdonságot hoz a műfajba, a kissé archaikus megoldásokon túl pedig az irányítás összessége is megér pár keresetlen szót. A már kitárgyalt analóg karos szerencsétlenkedés ugyanis nem minden: a cselekvés és a kamera egyazon karra került, így mikor időre kéne valamit teljesíteni sem biztos, hogy elsőre megy majd, mert a játék egyszerűen nem érzékeli, hogy mi most nem nézelődni szeretnénk, hanem teszem azt megmenteni valakit. Ráadásul akad pár polipkarokat igénylő kombináció is, a játék vége felé például időre kellett lenyomnom az L1-et, lefelé húznom a jobb analóg kart, majd ínhüvelygyulladásig nyomkodnom a háromszöget – na most vegyetek a kezetekbe egy DualShock 4-et és próbáljátok ki, milyen is ez! Szóval amíg a történet és a világ kellően kidolgozott és jó, illetve a döntések súlyát is lehet érezni, addig maga a játékmenet borzasztóan elavultnak hat, és ideje lenne megújítani valahogy – még akkor is, ha a csapat előző játéka, a Beyond: Two Souls esetében a próbálkozások ellenére ez nem igazán sikerült.

A Detroit: Become Human magyarítása elsőosztályú, még a játékban olvasható újságcikkek és tévéműsorok is le lettek fordítva.

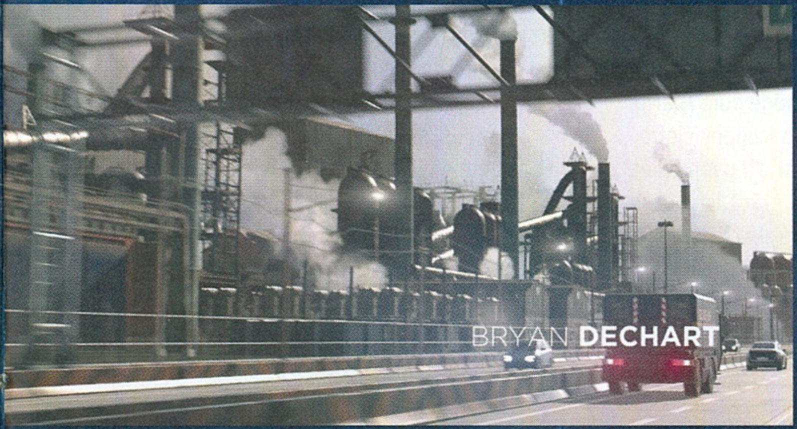
KÉKSZEMŰ GÉPEK

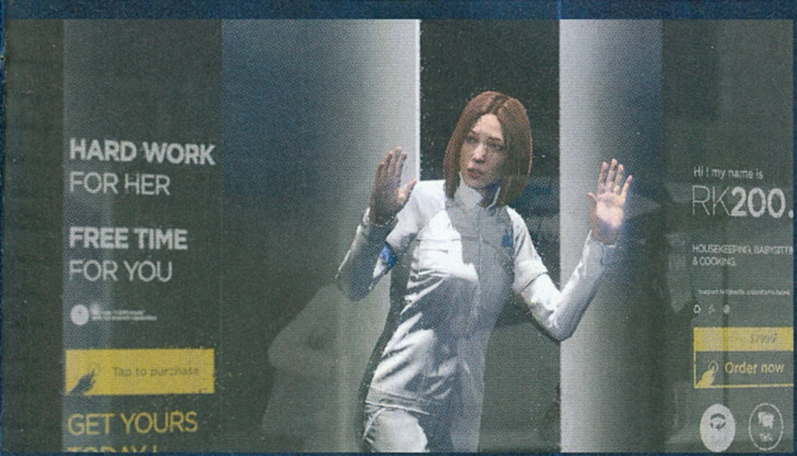
Persze vannak más módok arra nézve, hogy ezt a stílust fejleszteni lehessen, az egyre több és kifinomultabb döntésen túl pedig természetesen a technológiai oldal az, ami fokozhatja a játékosok beleélését. Mivel a maga idején a Quantic Dream összes játéka nagyon jól nézett ki, elvárható volt, hogy a PS4 még most is

A HÁBORÚ SZÉLÉN

Bár nem tartozik szorosan a történethez, a Detroit világában épp kitörni készül a harmadik világháború: Oroszország és az Egyesült Államok az Északi-Sarkon néznek farkasszemet, mely területet az Orosz Föderáció egy szép napon kisajátítja magának. Nem ez az egyetlen apró jel arra nézve, hogy a világunk a játékot író David Cage szerint rossz irányba halad, a különféle újságcikkek és tévéműsorok folyamatosan ellátják a játékost releváns, a Föld helyzetével kapcsolatos információkkal. Lehetséges, hogy a csapat következő játéka egy kihalóban lévő emberiség körül bonyolódik majd?

korrekt erősségű hardverére egy valóban állleejtős vizuális mesét hozzon tető alá a stúdió – és hát ezen a téren nem okoztak csalódást. A Detroit: Become Human egész egyszerűen gyönyörű játék, bár ez a szépség nem elsősorban a modern effekteknek vagy a hatalmas játéktérnek köszönhető. Utóbbi itt egyszerűen nem adatik meg, általában zsebkendőnyi területeken tevékenykedhetünk, előbbit illetően pedig azért látszik a játékot hajtó grafikus motoron, hogy eredetileg PS3-ra tervezték (lásd a mellékelt szövegdobozt!). Egyes textúrák itt-ott elnagyoltnak tűnnek, a bevilágítás pedig sok esetben statikus. A karaktermodellek viszont tele vannak élettel, mimikájuk, mozdulataik annyira valóságosak, hogy azt pár évvel ezelőtt még a nagyvászonra szánt animációs filmek is megirigyelték volna. Ráadásul a játék meglehetősen jól fut mezei PS4-en és Prón egyaránt, utóbbin pedig a 4K-s felbontásnak hála pengeéles képet ad: recék egyszerűen nincsenek, minden pixelt úgy számít ki az engine, hogy letisztult, a témához illeszkedő látvány táruljon a játékos szeme elé. Mindezt tökéletes zenei és hanganyag támogatja meg, a prímet azonban kétségtelenül a színészek viszik el: egy gyenge vagy középszerű alakítás nem sok, annyit sem tudok felidézni, pedig egy ilyen játék színészeinek nagyon ki kell tenniük magukért, hiszen ahány jelenet, annyiféle érzelem, amit mind az arcuknak, mind a hangjuknak tükröznie kell. Apró adalék, hogy a végigjátszás során gyűjtött pontokat a program Extrák menüjében mindenféle finomságokra küldhetjük el, feloldhatunk karaktermodelleket, videókat, magazinokat, vagy akár zenéket, így a háttérben bármikor hallgathatjuk a Detroit gyönyörű melódiáit. Mindezek mellett a jelenetek rendezése és dramaturgiája is első osztályú, Kara és Markus korai küldetései például tökéletesen reprezentálják azt a kiszolgáltatottságot, amit egy robotnak el kell viselnie. Az a feladatod, hogy takaríts ki, menj el egy festékboltba, és siess vissza mielőbb! Bocs, haver, a világmegváltás nem az androidok reszortja, szóval nyomás, mielőtt szétszereltetlek! Arra mondjuk felhívnám a figyelmet, hogy a program valódi tornádót csinál szerencsétlen konzol hűtőrendszeréből, szóval, ha nem akarjátok, hogy a masina nyígása akadályozza az élményt, viseljetek fejhallgatót, az egyébként is segíti a beleélést. És ha már immerzió: a Detroit teljes magyar feliratozást kapott, még a játékban olvasható cikkeket is lefordították a Sony hazai szakemberei. Az eredmény pedig közel tökéletes, egy fordítási vagy stilisztikai hibát sem fedeztem fel (Pozandr kolléga mondjuk azt mondta, ő belefutott pár apróságba), sőt még a játék visszafogott humora sem veszett el, szóval akkor is ajánlom a magyar felirat bekapcsolását, ha tökéletesen beszéltek angolul.





ÉRTÉKELÉS

Lenyűgöző összetettséggel bíró történet, amit majdnem tökéletes tálalás tesz a PS4 egyik legnagyobb élményévé. Kár, hogy a játékmenet nem ér fel a sztori törekvéseihez.

Tálalás: **99%**
Tartalom: **95%**
Játékélmény: **98%**

PRO: Kiváló grafika és zene, rengeteg kérdést feszegető sztori, magyar fordítás, no meg tényleg számtalan döntési lehetőség.

KONTRA: A játékmenet nagyon régimódi, a kamerakezelés sem hibátlan.

98%

TÖBB, MINT ROBOT

Összességében elmondható, hogy a Detroit: Become Human egy nagyon összetett és érett játék, ami még a médium korlátai ellenére is képes mélységekbe menően vizsgálni egy halom nehéz témát. És hát ez sokszor még filmeseknek vagy sorozatkészítőknek sem jön össze, szóval megérdemli a tapsot a Quantic Dream, akkor is, ha a játékuk nem lett hibátlan. Persze lehet, hogy azzal sem jártunk volna jól, hiszen hibázni csak a gépek nem szoktak, ezt a szoftvert pedig emberek tervezték és készítették el. Én legalábbis szeretném ezt hinni – de persze a kettő közti határvonal már egy másik kérdés.

ISTENI SZÍNJÁTÉK

GOD OF WAR

MAGYAR FELIRATTAL

ÍRTA: WILSON

Öt év pihenő után Kratos visszatért! Ezúttal az északi mitológia világába és istenei közé merészkedik a mészáros, hogy ismét a mindenhatókon verje le bánatát, közben megreformálva a sorozatot és az egész műfajt is.

Fejlesztő: SIE Santa Monica Studio **Kiadó:** Sony Interactive Entertainment **Megjelenés:** 2018.04.20.

Jobbá válni olyan cél, ami titkon mindenki szeme előtt lebeg, de csak kevesen tudják tényleg elérni. Ez azoknak különösen nehéz, akik korábban már közel tökéleteset tettek le az asztalra, elvégre onnan még feljebb mászni hatványozottan nagy kihívás – ha pedig a God of War-sorozatról és az azt elkövető, általában legendásan jó játékokhoz asszisztáló Sony Santa Monica Studióról van szó, már-már lehetetlen feladatnak tűnik. De ha valamit, hát a lehetetlen feladatokat szereti a Los Angeles-i csapat, és a God of Wart rebootolni pontosan ilyen misszió volt.

SPÁRTAI TEHER

Az idei God of War ugyanis a sztori szempontjából ugyan folytatás, minden más szögből nézve viszont egy teljesen új kezdet. Van azonban, ami nem változik; ilyen a főszereplő, Kratos, a görög istenek között brutális pontossággal és könyörtelenséggel szétcsapó félisten, valamint a végtelen szomorúság és tragédia, ami végigkíséri az ő és a körülötte levők életét. A halál ezúttal ismét a családját éri, a történet elején feleségét kénytelen átkísérni a túlvilágra – jobban mondva az asszony hamvait a legmagasabb hegy csúcsára. A nem éppen mindennapos utolsó kívánságot nehezíti, hogy az útra melléül szegődik a komoly szigorral nevelt, még mindig törékeny és tapasztalatlan fia, Atreus is. Kettejük elképesztően jól felépített, óráról órára fejlődő kapcsolata a sztori központi eleme: a köztük zajló néhány szavas, nem éppen vidám párbeszédek során egy, a múltját féltve őrző, fájdalmasan kemény apa álcája mögé bújó spártai próbálja védelmezni, és a kemény életre felkészíteni a sötétben tartott gyermekét, miközben mitológiai lényekkel, istenekkel harcolnak, és varázslatos tájakat fedeznek fel.

IRÁNY ÉSZAK!

A God of War egyik nagy újítása nem a minden eddiginél sztoriközpontúbb narratíva, hanem a helyszín. A sorozat búcsút intett a görög mitológiának, és elhajózott északra, a skandináv legendák világába, hogy ezúttal Odinnal és annak terebélyes családjával akassza össze a bajszát.

Ez a végtelenül hosszú, 30-40 órás kaland kezdetben pedig úgy zajlik, ahogy eddig. A God of War még mindig egy feszes hack'n slash, ahol szörnyek és egyéb lények százait kell lekaszabolni, páratlanul erőszakos könyörtelenséggel. Kratos még mindig a műfaj zabolázatlan mozdonya, aki nemcsak hogy átgázol mindenen és mindenkin, de mindezt olyan elemi erővel és akkora

A God of War fejlesztését vezető Cory Barlog könnyeivel küzködve köszönte meg a játékosoknak a sok pozitív visszajelzést a játék megjelenése után.

ÉRTÉKELÉS

Hihetetlen aprólékossággal kidolgozott, mesterien hangulatos és érzelgős ábrázolása egy vérgőzös bosszúhadjáratnak, egy álomszép és feneketlen mélységű tartalommal megáldott világban.

Tálalás: **99%**

Tartalom: **95%**

Játékélmény: **98%**

PRO: Pazar karakterábrázolás, meseszép helyszínek, kiváló fejlődési rendszer, teljesen modernizált játékmenet.

KONTRA: Apró feliratok, néhány frusztráló csata.

98%

haraggal teszi, mint senki más előtte vagy utána. A tökéletesített harcrendszer lassabb, zsigeribb összecsapásokat tartogat, mint azt a rajongók megszokhatták, de a vértangó ettől még nem lett kevésbé élvezetes, sőt: sohase volt még ennyire kidolgozott, tartalmas, változatos.

Mindez elsősorban a lecserélt fegyverarzenálnak tudható be, Kratos ugyanis letette ikonikus kardjait, hogy egy olyan baltát fogjon a kezébe, amely Thor kalapácsához hasonló módon eldobható és egy suhintással vissza is hívható... már amikor épp nem két centiről ékelődik bele egy skandináv szörnyeteg koponyájába, vagy bármely, szabadon választható testrészébe. A küzdelmek végeztével ráadásul nemcsak tapasztalati pont, de rúnák és alkotóelemek is Kratos ölébe hullanak, melyek a meglepően mély karakterfejlesztési rendszerben jutnak szerephez. Az Ascensionnel ellentétben itt nem pontokat kell elosztogatni, hanem az ezeket befolyásoló felszerelést lehet lecserélni, méghozzá több kategóriában: egyebek mellett testpáncél, övpáncél, mellvért vásárolható vagy épp gyártható, melyekbe további extrákat adó, és több szinten is fejleszthető rúnák égethetők, de ezenfelül egy hagyományos képességfa is vár a játékosra, ahol az egyes fegyverkategóriák alá tartozó új mozdulatokat lehet megnyitni. Ráadásul ez nemcsak Kratosra, de Atreusra is igaz: a fiú mindenben, így a harcban is igazi társa apjának, és ahogy halad előre a történet, úgy fejlődik és válik egyre erősebbé. Nem karddal, hanem íjjal veszi ki a maga részét a küzdelemből, idővel viszont még a közelharcra is hajlandó lesz egy-két gerillatámadással.

Együttműködésük a felfedezésre is kiterjed: Atreus olyan helyekre is el tud jutni, ahová Kratos alapból nem, idővel pedig olyan nyílvesszőket is kilőhet, amik kristályokat aktiválhatnak, gépeket kelthetnek életre. A csalóka indítás után a God of War egy félig-meddig nyitott világgal vár, illetve egy olyan hubbal, ahonnét több birodalom érhető el. Így eljuthatunk havas vidékekre, dimbes-dombos meseországokba, kénköves tűzvilágba, és még az alvilágba is, hogy újabb és újabb ellenfelekkel, lényekkel és kihívásokkal nézzünk szembe, vagy nem túl összetett, de annál szórakoztatóbb logikai feladványokat oldjunk meg.

A VADON SZAVA

A mindig is egyedi marketingötleteket felvonultató Sony ezúttal is sajátos módon népszerűsítette a játékot: „A Call From The Wilds" címen indítottak el egy olyan szöveges alkalmazást, amely a Facebook üzenetküldő platformján érhető el. A minijátékban Atreust irányíthatjuk, aki első vadászatára indul. A korai számítógépes kalandjátékokra, vagy épp MUD-okra emlékeztető kaland nagyon jól lett megírva, és sokat hozzáad Atreus karakteréhez – nem mellesleg nosztalgiaélménynek sem utolsó. Próbáld ki te is!
Link: bit.ly/2BkOAgS

A KÖD OTTHONA

Eközben parádésan jól megírt dialógusokat, és ezeket elszavaló karaktereket fedezhetünk fel: a God of War minden eddiginél nagyobb hangsúlyt fektet a szereplőkre, valamint a világ felépítésére is. A fő sztorin felül hihetetlenül sok melléktevékenység vár: feladatokat adó szellemek, szívességért kuncsorgó törpék, kihívások és egy olyan világ, amely szakaszosan nyitja meg magát, újra és újra visszahívva a korábban már látott helyszínekre, ahol is Kratos új képességei, vagy a világ változása miatt teljesen új dolgokat lehet felfedezni. Ráadásul ezek a lokációk valami felfoghatatlanul szépen festenek: a hihetetlen látványvilág, a tökéletes zenei aláfestés és a kifogástalan szinkron mellé olyan aprólékos kidolgozottság társul, amely miatt a God of War jelenleg platformjának leggyönyörűbb, műfajának pedig legjobb játéka, amit nagyon nehéz lesz felülmúlni. De egy istennel a főszerepben, egy hibázni látszólag nem tudó, végtelenül tapasztalt csapattal a fedélzeten lehet, hogy menni fog!

LEGENDÁK NÉGYKERÉKEN

GRAN TURISMO SPORT

A legendás Gran Turismo-sorozat legfrissebb epizódja új fókusszal, komoly technológiával és megosztó tartalommal jelent meg tavaly év végén. Az épülő-szépülő GT Sport azóta sokat bővült, mi pedig újra benéztünk a motorháztető alá!

ÍRTA: MCMACKO

Fejlesztő: Polyphony Digital **Kiadó:** Sony Interactive Entertainment **Megjelenés:** 2017.10.18.

Azt hiszem, oldalakat tudnék mesélni azokról az élményekről, amiket a Gran Turismo-sorozat adott nekem az évek során. A GT3 volt az egyik első igazán komoly találkozásom a PlayStation 2 erejével, aztán a négyes sorszámú jelenés, majd a PS3 képességeit megvillantó (bár néhány helyen alapos csalódást okozó) GT5 is előkelő helyen áll a képzeletbeli versenyjáték-ranglistámon.

Persze idővel, ahogy sok más játékosban, bennem is átalakult a motorsport játékokról alkotott kép. A Forza kellő ellenpontot mutatott a GT-vel szemben, a versengés pedig mindkét félnek jót tett. Közben belső íven megjelentek a full profi szimulátorok is (bizony, konzolokon is, lásd Project CARS-sorozat), amelyek az addig verhetetlennek hitt fizikai modelleket le is pipálták. Így a GT (a Microsoft üdvöskéjével párhuzamosan) megmaradt egyfajta átmeneti szimulátornak, amelyhez azok is hozzáférést találhatnak, akik egyszerűbb, könnyebb sikerélményeket keresnek a pályán.

MOTOR-SPORT

Hetes sorszám helyett a Gran Turismo végül a „Sport” alcímmel tört ismét az élbolyba – no persze nem ok nélkül, ez még nem a GT7, az is jön majd egy szép napon, addig viszont be kell érnünk a Sporttal. A Polyphony új játékában is adva vagyon egy remek vezetési modell, amely bár nem tud birokra kelni a szuperszimulátorokkal, de benne van az a japános finomság, amit keresünk egy GT-játékban. És emellett itt van a PS4 szintjére felhozott prezentáció, végre egyenletes minőségű látványelemekkel, és a már-már elmaradhatatlan PS VR kompatibilitással. Megjelenésekor rengeteg ekézést kapott a játék, hiszen a korábbi fókusszal ellentétben a Sport szinte csak a közösségi játék, az online hajkurászás és az esport szellemében fogant, valóságos esemény-versenyek megrendezésére helyezve a hangsúlyt. Olyan szinten, hogy a játék most is külön FIA-engedéllyel pörgeti a saját FIA Championship bajnokságát, gyártó és nemzetek kupája szintjén (ebből a szempontból egyébként teljesen egyedülálló a program, hiszen FIA-engedélyt eddig csak fizikai motorsportok kaptak). Az egyjátékos módot ért kritikák pedig a kissé elemi versenyekben, a helyszínek számában és az autók mennyiségében csúcsosodtak. Ne felejtsük el, hogy az off-road jellegű versenyek sem hiányoztak az alapcsomagból, de azért senki ne várjon a játéktól brutális raliversenyeket – egyszerűen a GT Sport nem erre fókuszál.

VIRTUÁLIS KIHÍVÁSOK

PS VR-ban sem veszik el a látvány, de az igaz, hogy nagy csodákat nem várhatunk ettől az opciótól. A VR-módban kínált pályákon csak 1-1 elleni harcokat lehet lezavarni, erre a kompromisszumra pedig nyilván a PS4 terhelésének enyhítése miatt volt szükség. Senki ne számítson arra tehát, hogy a kampányt vagy az online cirkuszt VR-sisakkal a fején fogja végigküzdeni. Így is élményszerű azonban, hogy végre tényleg „bele lehet nézni” a Polyphony Digital gondos modellezői által alkotott autókba.

MEGÚJULT ERŐVEL

A soványabb induláshoz képest a GTS az elmúlt hónapokban alaposan kibővült, szinte adta magát, hogy a korábbi PC Guru-teszt mellett újra elővegyük a játékot. Jamaucsi Kazunori csapata ugyanis ingyenes és méretes patchekkel, utólagos tartalmi bővítésekkel építi a Gran Turismo Sport szolgáltatásait, havi bontásban érkező update-letöltési lehetőségekkel.

December végén, mintegy karácsonyi ajándékként, a játék megkapta az első méretes bővítményt, amiben az alapvetően fapados GT Liga a régi részekre emlékeztető, egyszemélyes kampányjelleget kapott. Idő közben jöttek az új autók, pályák és terepi leosztások,

ÉRTÉKELÉS

Gran Turismo, áthangszerelve, friss megvilágításban.

Tálalás: **90%**
Tartalom: **80%**
Játékélmény: **90%**

PRO: Élvezetes vezetés, precíz játékmenet, fokozódó tartalmi frissítések.

KONTRA: Egyes mutatókban elmarad a konkurenciától.

85%

sőt a legutóbb update-sorozat a kötelező pályabővülések és járgány-addíciók mellett (Super GT) még a GT Ligát is bővítette friss kupákkal és kihívásokkal. Mi több, a játék online szeglete is folyamatos optimalizálás alatt áll, legyen szó matchmakingről, finomhangolásokról, vagy akár a(z igazságtalan megfontolásokat célba vevő) szabályok újraértelmezéséről.

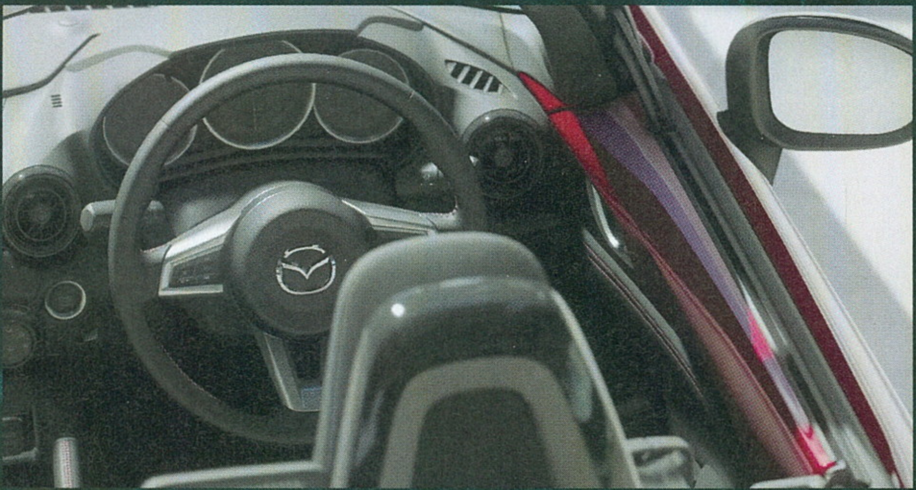
A honlap és a közösségi médiafelületek is pezsegnek a tartalomtól, a hivatalos licencszereplők megjelenése mellett a GT Sport szakmaiságához köthető színes hírek és FIA-események is kiemelt helyen szerepelnek a hírfolyamokban.

A Gran Turismo Sport az egyetlen olyan videojáték a piacon, ami hivatalos FIA-licenccel lett ellátva, úgyhogy megri hajtani benne a bajnoki címért!

Szóval egy ilyen léptékű felsorolás után beláthatjuk: szép lassan összejön az a játék, és köré az univerzum, amit a megjelenés idejében a kritikák vártak volna a japánok csodacsapatától. Jobb későn, mint soha – a GTS mögött álló támogatás pedig nem áll le. Érdekes látni, hogy cikkünk tárgya is beáll a szolgáltatásjelleggel támogatott játékok sorába. Kíváncsian várjuk, hogy mondjuk egy év múlva mekkora gömböccé duzzad a cím.

FÉNYES VASPARIPÁK

Már a PS2 korában alaposan feladta a leckét a Polyphony csapata a GT játékok külalakját és prezentációját tekintve. Sajnos ez az előny az előző generációban alaposan visszaesett, mára viszont a GT Sport ismét az élen tanyázik – főleg ha PS4 Prón játszik az ember, 4K-ban, HDR-es tévén. A programot nem lehet (vagy legalábbis nagyon nehéz) szemtől szembe állítani a konkurenciával, mert sok apróságban eltér a többi kortárs autós játék megoldásaitól. Súlyos deficitjei is vannak a renderelési módszereknek (pl. statikus időjárás), ám a GTS olyan autómodellekkel és bevilágítással dolgozik, amiknek nem nagyon van párja. Egész egyszerűen kellemes a játék vizuális megoldásaiban elveszni, még akkor is, ha tudjuk: egyes apró részletekben tovább is finomíthatták volna a készítők a játékot. Ha pedig minden kötél szakad, irány a sokszínűséget kínáló Scapes mód, ahol festői tájképeken, urbánus hangulatokban rejthetjük el a járgányunkat. Színtiszta autófétis ez kérem, a szó pozitív értelmében!



Száz szónak is egy a vége! Ha az őszi rajt után nem jött be a játék által nyújtott szolgáltatás, ezen a ponton érdemes lehet újraértelmezned a GT Sportban rejlő potenciált, és az általa nyújtott élvezetek mennyiségi-minőségi kérdéseit. Amennyire nem voltunk tőle – magazin szinten – elragadtatva a premierkor, most mi is úgy érezzük, hosszabb időre is vissza kellene térnünk a Tokiói Polifonikusok által előadott motorzajos hangversenyhez! És ki tudja: mire ráununk a Sport nyújtotta örömök tömkelegére, talán a Gran Turismo 7-et is bejelentik majd, hogy néhány évvel később brutális mennyiségű autóval és pályával tarolja le a PlayStation-piacot. Úgy legyen!

JÁTSSZ MAGYARUL PS4-en!

ÍRTA: SIKLARA

Egy új trend kezdetét jelzi, hogy a magyar PlayStation tulajdonosok egyre több, az anyanyelvükön feliratozott, vagy akár megszólaló játékkal találkozhatnak, ráadásul ezek között több nagyköltségvetésű, PS4-exkluzív alkotás.

Fejlesztő: SIE Santa Monica Studio **Kiadó:** Sony Interactive Entertainment **Megjelenés:** 2018.04.20.

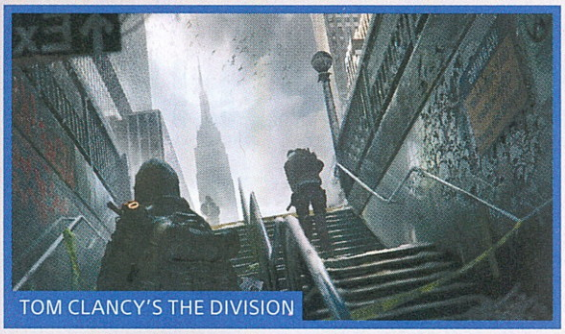
PC-n sok éve jelen vannak a játékmagyarítások, amelyek többségét máig lelkes hobbifordítók készítik, de olykor előfordultak hivatalos magyar nyelvű játékmegjelenések is, például a Rossz PC Játékok YouTube-sorozatnak köszönhetően kultstátuszba emelkedett Mesterlövész, vagy a The Witcher, benne a félelmetes „halottizékkel", csak hogy két, szinkronnal is rendelkező, híres-hírhedt példát említsünk. Ezekből roppant kevés volt, az amatőr magyarítások többsége pedig modnak minősül, így konzolon az ilyesminek nincs hagyománya, és mostanáig nagyítóval kellett keresni a pár létező magyar nyelvű játékot (ki emlékszik a magyar feliratos 24: The Game-re PS2-n?). A Sony ezen kíván most változtatni, amely szándékot egy, az Indexnek adott interjúban Sándor Csaba, a Sony PlayStation konzoljának magyarországi üzletágvezetője is megerősített.

Magyarország kis piac, egy játék lokalizációjánál pedig – mivel komoly beruházásról van szó – a számok döntenek. Mind a szövegek fordítása, mind a szinkronszínészek alkalmazása költséges és időigényes mulatság, és gyakran számolni kell azzal is, hogy az erre fordított plusz költség az eladásokból – részben a szürkeimportőrök miatt – nem térül meg. Ezért olyan nagy dolog, hogy idén az új God of Wart és a Detroit: Become Humant is magyar felirattal játszhatjuk, de a PS Plus előfizetők számára a cikk írásakor épp ingyenes Beyond: Two Souls is elérhető magyar nyelven. E címek közös vonása, hogy PlayStation-exkluzívok, míg korábban csak olyan multiplatform játékok voltak elérhetőek PS4-en magyar felirattal, amelyek minden platformra így jelentek meg. Ilyen volt a The Witcher 3: Wild Hunt, vagy jellemzően a Ubisoft egyes játékai, például a Watch Dogs 1-2 és több Assassin's Creed-rész.

Ezenfelül sokan talán nem tudják, hogy a PlayLink termékcsaládba tartozó, mobiltelefonunkat a saját appja segítségével, a konzollal összekötő valamennyi eddig megjelent partijáték kapott magyar feliratot ÉS szinkront, méghozzá nem is akármilyet. Ezek a virtuális társasjátékok egy családdal vagy baráti társasággal otthon töltött este során tökéletes belépőként szolgálhatnak olyanok számára is, akiket egyébként hidegen hagynak a videojátékok. Legyen szó a kvízjáték Knowledge is Powerről, a klasszikus társasjátékokhoz közelebb álló Franticsról és That's You!-ról, vagy a nyomozós narratív kalandjáték Hidden Agendáról, tagadhatatlan, hogy a közös mókázás mellett a választható magyar nyelv is rengeteget dob az élményen.

Amellett, hogy a magyar nyelven megjelenő játékokat azok is maradéktalanul élvezhetik, akik nem, vagy nem elég jól értenek angolul, egy igényes magyar fordítás nyelvi korlátoktól függetlenül is jóval személyesebbé teheti bárki szórakozását, hisz kit ne töltene el jóleső izgalommal, ha egy kedvelt játékhősének mondandóját az anyanyelvére lefordítva is elolvashatja? Épp ezért mindannyiunk számára jó hír, hogy a Sony a lehetőségekhez mérten a jövőben is kíván a magyar lokalizáció eszközével élni, és az első fecskék után hamarosan további magyarul is élvezhető PS4-játékokra számíthatunk. Addig is vessetek egy pillantást a mellékelt táblázatra, benne az összes magyarul játszható PS4-es alkotással!

„Fiú, itt az ideje, hogy magyar nyelvűre állítsd a PS4-ed, aztán nekiess a legjobb magyarul is játszható programoknak, élükön a God of Warral!"


TOM CLANCY'S THE DIVISION

KHOLAT

ARCANIA – THE COMPLETE TALE

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

WATCH DOGS

BEYOND: TWO SOULS

JÁTÉK CÍME	HONOSÍTÁS TÍPUSA
ArcaniA - The Complete Tale	felirat
Assassin's Creed IV: Black Flag	felirat
Assassin's Creed Syndicate	felirat
Assassin's Creed: Freedom Cry	részleges felirat
Beyond: Two Souls	felirat
Kholat	felirat
LEGO Worlds	felirat
The Incredible Adventures of Van Helsing	felirat
The Witcher 3: Wild Hunt	felirat
Tom Clancy's The Division	felirat
Watch Dogs	felirat
Watch Dogs 2	felirat
God of War (2018)	felirat
Detroit: Become Human	felirat
Frantics	szinkron + felirat
Hidden Agenda	szinkron + felirat
Knowledge is Power	szinkron + felirat
That's You	szinkron + felirat

WATCH DOGS 2

THE WITCHER 3: WILD HUNT

A CSALÁD A LEGFONTOSABB

YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE

ÍRTA: MCMACKO

A Shenmue óta SEGA-ék különös érzékenységgel nyúlnak a nyitott világú akció-kalandjátékok műfajához. Mi sem bizonyítja jobban a tehetségüket, mint a Yakuza-széria, amely mondhatni végre révbe ért a hatodik számú epizóddal!

Fejlesztő: SEGA **Kiadó:** SEGA **Megjelenés:** 2018.03.20.

Egy olyan múltú sorozatról, mint amilyen például a Yakuza, nagyon nehéz ilyen szűk helyen megemlékezni. Kazuma Kiryu Japánban játszódó gengszter-meséje a legszebb jakuza-filmek pillanatait idézi, a japán televíziós vetélkedők zabolázatlan őrültségéből táplálkozik, és a szappanoperás történetmesélés minden fortélyát bedobta az évek során. A hosszú epizódokon és mellékszálakon át érlelt saga pedig a hatodik résszel, úgymond, lezárást kap. Méghozzá nem is akármilyet - méltó finálét kap minden idők egyik legkedvelhetőbb gengsztere!

SENSEI A PÁLYÁN

Kritikánkat kezdjük rögtön azzal, hogy a Yakuza 6 végre a technológia szempontjából is teljesen átállt a PS4 képességeinek megfelelő színvonalra. Már az alapgépen is, de egy Pro társaságában pláne olyan minőségű képet, hitelesen ábrázolt fotorealisztikus világot kapunk, amire igazán kevés esetben van példa. Az újszerű belső nézet tovább fokozza a játékban való elmerülést, az ismerős Kamurocho negyed, valamint Onomichi halászfalu-jellegű kerülete emlékezetes és kellemes helyszíneket ad a gengszterkrimihez.

Kazuma persze nem csak egy múltból gyökerező, jelenben tetőző renegát nyomozást kell, hogy levezényeljen. Kalandja során rengeteget pofozkodik majd, a falusiak legegyszerűbb problémáitól kezdve bonyolult politikai cselszövevényekig mindenbe beleüti az orrát. Mindeközben pedig futkorászik, harcol, eszik, olvas, sportol, vagy az árkádokban található SEGA-játékokkal retrózik. Ennyi tevékenység során pedig egy új, és az eddigieknél kifinomultabb fejlődési rendszer segítségével erősödik. Az RPG-vonulat nagyon jól áll a Song of Life-nak, arról nem is beszélve, hogy egy olyan hurokba húzza be a játékost a program, amiből nehéz kikecmeregni. Na még ezt megcsinálom, még oda elfutok, még ezt a skillecskét kifejlesztem... Ismerős, ugye? Ha ez, és a tonnányi minijáték sem lenne elég a meggyőzéshez, úgy a program egy utcaháborús, kvázi-RTS alrendszert is kínál, ám kétségtelen, hogy alapvetően nem ezért a funkcióért fogunk a beruházni a Yakuza 6-ba.

KÖZEL TÖKÉLETES

Hanem azért, mert a Yakuza hatodik része egy kisebb ünnep azoknak, akik szeretik a konzolos videojátékokat.

Még akkor is bátran ajánlható a tartalmas sandbox-élmények kedvelőinek, ha eddig nem követték a szériát. Érdemes róla tudni, hogy olykor túl japán, túl őrült, túl fékevesztett. Sőt vannak további apróbb hibái is, de ezek elenyésznek az általános élmény mellett, amit a gondos, elmélyült játék során kapunk tőle. Ha eddig kimaradt a Yakuza, hát most vagy soha!

ÉRTÉKELÉS

Méltó lezárása egy hosszú, mély tradíciókkal bíró játéksorozatnak.

Tálalás: **85%**
Tartalom: **95%**
Játékélmény: **90%**

PRO: Videojáték-ünnep, maxitartalmas, maxiigényes.

KONTRA: Vannak apróbb hibái, és képes a földtől alaposan elrugaszkodni.

90%

A VILÁGBÉKE ÚTJÁN

NI NO KUNI 2: REVENANT KINGDOM

ÍRTA: **BRYCE**

Idestova öt éve már, hogy a Level-5 és a Studio Ghibli közös játékában végig követhettük Oliver bűbájos kalandjait. Most egy újabb utazásra invitálnak bennünket, pusztán annyi szépséghibával, hogy ezúttal a Studio Ghibli-s srácok nem tartanak velünk… és ez bizony meg is látszik.

Fejlesztő: Level-5 **Kiadó:** BANDAI NAMCO Entertainment **Megjelenés:** 2018.03.23.

Történetünk az öregecske Rolanddal kezdődik, aki elnökként tengeti mindennapjait, mígnem egy atomrobbanás hálátlan következményeként eszméletét veszti, és megfiatalodva Ding Dong Dell királyságában találja magát, egy cicafülű szőke srác, Evan előtt, aki éppen a koronázására készül. Pechjükre nem sok idejük marad elmélázni a történteken, mivel a királyságban éppen puccs tört ki, így hőseink menekülni kényszerülnek, hogy a sikeres szökést követően nekiláthassanak egy új birodalom létrehozásának, ahol mindenki boldog, és aminek a legfőbb irányelve a világbéke!

MESE HABBAL

Sajnos az ígéretes koncepció és a kezdeti lelkesedés ellenére hamar nyilvánvalóvá válik, hogy pont a sztori sínyli meg a ghiblis srácok távolmaradását. Szinte már az első pár órában érdektelenné válik a történet, ami főleg a helyenként elnyújtott cselekménynek, a fapados, érdemi jellemfejlődés nélküli karaktereknek és annak a ténynek köszönhető, hogy a Level-5 előszeretettel húzta ki a játékidőt a királyság menedzselgetésével.

Lehetőségünk lesz ugyanis városallamunk fejlesztésére, és az azt benépesítő lakóknak is kiadhatjuk, hogy eztán mivel töltsék az idejüket. Fáradságos uralkodásunk fejében bónuszokat kapunk, de a program kiszámítható nehézségi görbéje miatt ezzel csak akkor fogunk foglalkozni,

ha köteleznek rá minket, vagy ha kedvünk támad egy teljesen leegyszerűsített SimCityvel játszani.

ORSZÁGOMAT A KIHÍVÁSÉRT

Az időnk nagy részében csibi-formájú karakterként fogunk szaladgálni a világtérképen, A-pontból B-pontba, útközben különböző ellenfelekkel és mellékküldetésekkel összeakadva. Ellenlábasainktól, az első résztől eltérően, valós időben fogunk megszabadulni, méghozzá egy egész összetett, szórakoztató harcrendszer kíséretében, amit pont az ellenfeleink fognak elrontani. Ugyanis haragosaink mesterséges intelligenciája nem viszi túlzásba a taktikázást (helyenként a védekezést sem), így pár kitéréssel, no meg a gyorstámadás véget nem érő nyomkodásával, túl fogunk jutni szinte minden elénk gördülő akadályon. Persze lehetőségünk van különböző fegyverváltásokra, illetve mágiahasználatra, de egy mezei karddal hadonászó egyénnel is kihívás nélkül eljuthatunk a végkifejletig. Ezt enyhítendő, a történet egy pontján seregeink élén is megütközünk királyságunk betolakodóival, egy egyszerűsített RTS-mód tálalásában, de pár csatát követően ez az opció is hamar kiismerhető.

A Ni No Kuni 2 felemás alkotás lett. Vitathatatlan érdeme a hamisítatlan, Studio Ghiblire jellemző látványvilágában, és – hála Joe Hisaishinek – a fülbemászó dallamokban rejlik, ám minden más pontja vagy a kihívás nélkülözése, vagy pedig egy szerepjátéknak egyáltalán nem jól álló, gyenge történet (és annak unalmas karakterei) miatt nem lehet méltó örököse a PS3-as elődjének.

ÉRTÉKELÉS

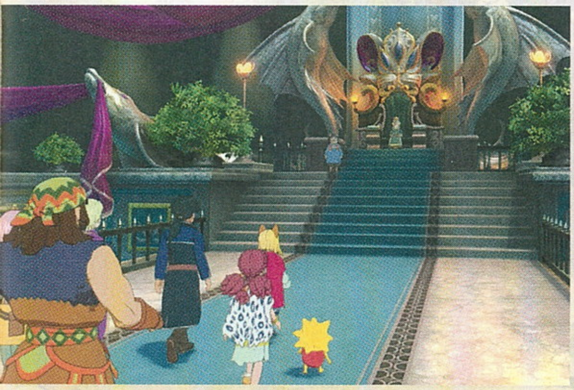
A Ni No Kuni 2 egy magával ragadó, csodálatos, ám kihívást nélkülöző világot kínál nekünk, egy hamar kifulladó történettel, benne kétdimenziós karakterekkel.

Tálalás: **90%**
Tartalom: **75%**
Játékélmény: **70%**

PRO: Szemkápráztató látvány fülbemászó dallamokkal és egy érdekesen induló cselekménnyel…

KONTRA: … ami hamar kifullad. Kihívást nélkülöző játékmenet.

78%



HA CSAK EGY PÓKRA CSAPSZ LE IDÉN, EZ LEGYEN AZ!

MARVEL'S SPIDER-MAN

ÍRTA: BATE

Talán soha nem volt ilyen jó PlayStation 4-tulajdonosnak lenni: idén már megjelent a Shadow of the Colossus kiváló remasterelt változata, egészen zseniális lett az új God of War, májusban megérkezett a Detroit: Become Human, ősszel pedig jön a Marvel's Spider-Man, ami az előzetes információk alapján simán minden idők legjobb pókemberes játéka lehet.

Fejlesztő: Insomniac Games **Kiadó:** Sony Interactive Entertainment **Megjelenés:** 2018.09.07.

A Pókember-játékok hosszú éveken keresztül az Activision szárnyai alól bújtak elő, és ezek a programok az egészen kiválótól (Spider-Man: Web of Shadows) a rettenetesig (The Amazing Spider-Man 2) terjedtek. Nemrégiben viszont a játékfejlesztés joga visszaszállt a filmes licenceket is birtokló Sonyra, akik meg is bízták a kaliforniai Insomniac Gamest (Spyro the Dragon, Ratchet & Clank, Resistance, Sunset Overdrive), hogy készítsenek új kalandot minden idők egyik legnépszerűbb szuperhősének.

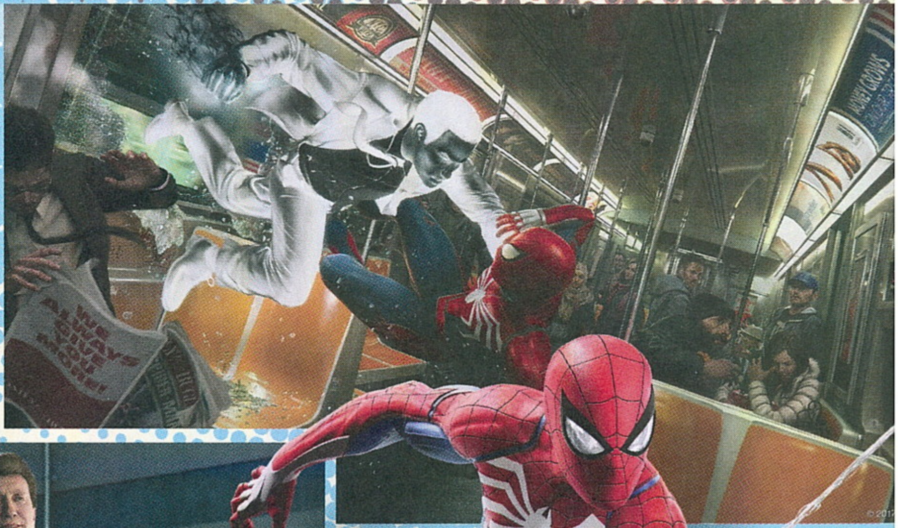
Az idén ősszel érkező Marvel's Spider-Man egy nyitott világú akciójáték, méghozzá egy olyan, a képregényeken alapuló, de mégis teljesen eredeti sztorival, aminek a megírásában még a The Amazing Spider-Man füzetek kiváló szerzője, Dan Slott is közreműködött. A történet szerint egy tapasztalt és sokat látott Pókember felett vehetjük át az irányítást, aki a húszas évei közepén jár, és már nyolc éve tevékenykedik álruhás igazságosztóként. Ami ennél is érdekesebb, hogy a fejlesztők által elhintett információmorzsák szerint Peter Parkerként is lehetőségünk lesz tevékenykedni, sőt ez szintúgy igaz az újságíróként dolgozó Mary Jane Watsonra is, ami meglehetősen üdítő újdonság az elmúlt évek egy kaptafa pókemberes játékai után.

MAGYAR FELIRATTAL?

Aki nyomon követi a hazánkban boltba kerülő PlayStation 4-játékokat, annak feltűnhetett, hogy a Sony kínálatának egyre több tagja kap magyar feliratot. Tavaly már jó pár playLinkes program érkezett hazai lokalizációval, és idén ez már olyan nagyágyúkra is vonatkozik, mint a God of War és a Detroit: Become Human. Külön örömhír, hogy az elmúlt évek meglehetősen hullámzó minőségű magyarításaihoz képest itt kifejezetten igényes fordításokról van szó, így még azok is simán élvezhetik, akik egyébként mindent eredeti nyelven játszanak. Hogy a Marvel's Spider-Man magyar felirattal érkezik-e, arról még nincs hivatalos információnk, de ha abból indulunk ki, hogy a Sony idei két legnagyobb játéka így jelent meg, akkor könnyedén feltételezhetjük, hogy Pókember esetén sem lesz ez másképp.

BANDAHÁBORÚ

A Marvel's Spider-Man persze ettől függetlenül a falmászóra koncentrál, aki a játékban egy eddig sosem látott, egészen egyedi kosztümöt kapott, a cselekmény pedig egy New Yorkban dúló bandaháború körül fog bonyolódni. Az egyjátékos élményre koncentráló programban olyan jelentős szereplők kerülnek a hősünk útjába, mint a legendás Vezér, vagy éppen a kifejezetten friss rosszfiúnak számító Miszter Negatív, akinek a civil énje egy igazi jóravaló polgár, aki ráadásul nem is tud a gonosz alteregója létezéséről, nem mellesleg Peter nagynénjének, Maynek a főnöke. Mellettük persze felbukkan még számos más – eddig még be nem jelentett – gonosztevő is, csápos, szárnyas és keményfejű figurák, de már azt is tudjuk, hogy a címadó Pókember mellett más jófiúk (és lányok) is részesei a történetnek, többek között az első előzetes végén



felbukkanó Miles Morales, aki a képregényekben a fiatalabb Pókemberként őrködik a rend felett a Nagy Almában.

Habár a sztoriban főleg a „Pókember-családhoz" tartozó karakterek bukkannak fel, a fejlesztők azért gondoskodtak arról, hogy a hálóarcú új kalandja ne elszigetelt esemény és világ legyen, ami konkrétan azt jelenti, hogy a Marvel's Spider-Man egy tágas szuperhősös univerzum része, amit ugyanúgy hősök népesítenek be, mint a képregényekben és a filmekben. Arról ugyan nincs konkrét információ, hogy más híres figura felbukkanására lehet-e számítani, de utalások lesznek rájuk, hiszen New Yorkban hálóhintázva megtalálhatjuk majd a Bosszúállók főhadiszállását, sőt akár még Wakanda nagykövetségét is. Ez ugyanakkor arra is utalhat, hogy az új Pókember csak a kezdet, és a jövőben akár több marveles videojáték is várható a Sony istállójából...

BATMAN NYOMÁBAN

Ha valamihez hasonlítani kellene az Insomniac Games munkáját, akkor mindenképpen a Rocksteady-féle Batman: Arkham City és Arkham Knight jutna az eszünkbe, több okból is. Egyrészt a hihetetlenül

részletes és szépen kidolgozott nyitott világ, illetve a rengeteg ránk váró melléktevékenység okán, másrészt azért, mert a fejlesztők a harcot illetően egyértelműen a jól sikerült denevéres akciójáték mintáját követik.

Aggódni persze nem kell, ezúttal sem maradunk látványos kombók és dinamikus összecsapások nélkül, ugyanakkor arra is lesz lehetőség, hogy Pókember izmai mellett a karakter tudását és más képességeit is kihasználjuk. Támadhatunk lesből, használhatunk különböző, folyamatosan fejlődő kütyüket, ezúttal akár a környezet egyes elemeit is bevonhatjuk a harcba, és nem maradunk különböző hálótípusok nélkül sem, így a küzdelem legalább olyan változatos és taktikus lehet, mint az említett Batman-játékok esetében.

Ami viszont változatlan marad, az a „közlekedés" a városban: a hálóhintázást már korábban is ügyesen megoldották a különböző fejlesztőcsapatok, és az Insomniac ezekhez a jól bevált hagyományokhoz igazodva készítette el a saját megoldását, ami elsőre egy zseniális rendszernek tűnik. Pókember megállás nélkül és elképesztően gyorsan tud közlekedni a városban, épületről épületre ugrálva, a falakon futva és a hálóját használva – csakis a játékoson múlik, hogy miképp használja ki a rendelkezésére álló és folyamatosan fejlődő képességeket és lehetőségeket.

VALÓRA VÁLT ÁLOM

Nagyon régen vágyunk már egy igazán profi pókemberes játékra, és nagyon úgy tűnik, hogy ezúttal olyan végeredményt kapunk, ami után megnyaljuk mind a tíz ujjunkat. A tartalom nagyon ígéretesnek tűnik, és a külsőségek láttán is csillog a szemünk. A Marvel's Spider-Man csak PlayStation 4-re készül, aminek hála a fejlesztőknek csak egyetlen gépcsaládra kell optimalizálni a játékot, így mindent kisajtolhatnak a PS4 és PS4 Pro konzolokból – utóbbin biztos, hogy szemet gyönyörködtető lesz a végeredmény, és a magunk részéről már alig várjuk, hogy átvehessük az irányítást Peter Parker felett. Szerencsére a szeptember 7-i megjelenési dátum egyáltalán nincs olyan messze, már csak egy nyarat kell túlélnünk, és be is vethetjük magunkat New York felhőkarcolói közé.

NINCS ÉDESEBB A BOSSZÚNÁL

THE LAST OF US PART II

2013-ban a leköszönő PlayStation utolsó nagy dobásaként jelent meg a Naughty Dog posztapokaliptikus játéka, a The Last of Us. Joel és Ellie története lenyűgözte a kritikusokat és a játékosokat, ugyanakkor a folytatás egyáltalán nem volt kőbe vésve.

ÍRTA: **POZANDR**

Fejlesztő: Naughty Dog **Kiadó:** Sony Interactive Entertainment **Megjelenés:** 2019

Nem volt kőbe vésve az elképesztő siker ellenére: a The Last of Us minden idők harmadik legjobban fogyó PS3 játéka lett, Neil Druckmann és csapata elégedetten tehette zsebre a kritikai elismerést, amit a The Last of Us tökéletesen megérdemelt. Neil Druckmann road game-je egy földrészen és évszakokon átívelő utazást mesélt el, amelyben a csempész Joelnek kellett Bostonból biztonságban Salt Lake Citybe juttatnia Ellie-t, a cordyceps vírusra immunis kislányt. Dráma, brutalitás, túlélés, fájdalom/szeretet, érzelmek és egy olyan befejezés jellemezte a Pajkos Kutya programját, ami sokaknak okozott kisebbfajta csalódást, azonban a The Last of Us univerzumába tökéletesen belepasszolt.

Sokan szerettek volna egy második részt látni, a 2016-os PlayStation Experience végén pedig lelepleződött a csoda. A közönség örömujjongásban tört ki, amikor meglátta a Szentjánosbogarak logóját, és meghallotta Gustavo Santaolalla ismerős gitárdallamait. A keresztapásan The Last of Us Part II címre keresztelt játék tehát készül, és ha minden igaz, jövőre megjelenik. De mit várhatunk 2013 legjobb programjának folytatásától? Erre próbálunk meg most válaszolni!

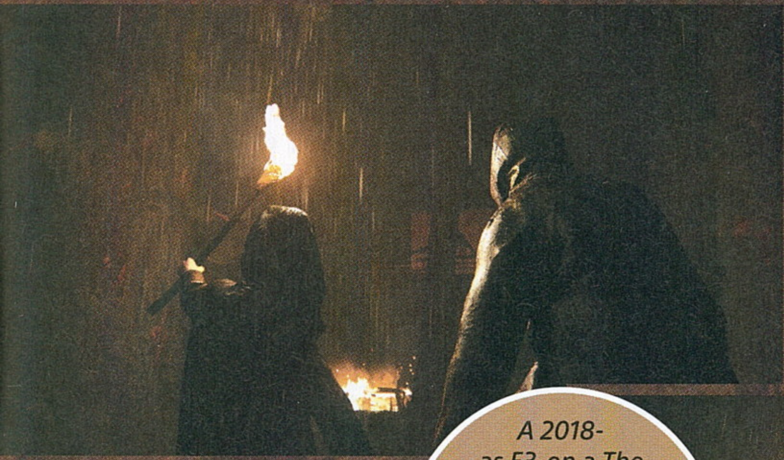
SOSEM LÁTTAM ANYÁMAT

Ez a feladat azonban roppantul nehéz, hiszen az elmúlt másfél évben összesen két darab videó látott napvilágot, amelyek ugyan alaposan felverték az állóvizet, de semmi konkrétumot nem mutattak meg. A PSX trailerből kiderült, hogy ismét Joel és Ellie lesz a főszereplő: a rajongók meg is ostromolták volna a Naughty Dog székházát, ha nem így döntenek a fejlesztők. A The Last of Us Part II azért is volt megjósolhatatlan, mert a fejlesztőknek egy olyan történetet kellett találniuk, ami felér az első rész érzelmi hullámvasútjával, amire már a 15. percben felülhettünk. Nem sok olyan stúdió van, amely be mert volna vállalni egy olyan jelenetet, ami az egész The Last of Ust elindította, nevezetesen Joel védtelen kislányának, Sarahnak egy katona általi lelövését. A második részről Druckmann így nyilatkozott annak bejelentése után: „Ahogy ti, úgy mi is nagyon szeretjük a The Last of Us világát és karaktereit, s bár úgy tűnhet, a folytatás már előre el volt rendezve, ez nem így van. Tudtuk, hogy egy olyan sztorira van szükség, amit megéri elmeselni, és ami fontosabb, méltó Joelhez és Ellie-hez. Miután éveket töltöttünk különböző ötletekkel (és már majdnem feladtuk), végre ráleltünk egy különleges történetre. Egy történetre, ami egy epikus kalanddá nőtte ki magát”. Egy olyan kalanddá, aminek ezúttal Ellie lesz a fő-főszereplője.

A The Last of Us Part II öt évvel az első epizód után játszódik, és a beharangozó videó szerint a története a bosszú köré fog épülni. Ez pedig kifejezetten érdekes, hiszen az első rész témája a szeretet volt (Ellie Joel általi védelmezése). „Komolyan végig akarod ezt csinálni, kölyök?” – kérdezi Joel Ellie-t a trailerben, mire a lány a következőt feleli: „Megtalálom és megölöm őket. Mindegyiket.” Ellie-ről tudjuk, hogy évekkel a világ összeomlása után született, és egyedül nőtt fel egy bostoni bentlakásos

CORDYCEPS

A cordyceps gomba/vírus, ami a The Last of Usban kiirotta az emberiséget, egy a valóságban is létező nemzetség. Eddig több, mint 400 faját azonosították, de bőven vannak még azonosítatlan fajai. A Távol-Keleten évszázadok óta használják a gyógyászatban, ugyanakkor a cordyceps gombák közös jellemzői, hogy élősködőek, amik felfalják a megfertőzött gazdatestet. A CBI (Cordyceps Brain Infection) tehát nem teljesen a fantázia szülötte, a Bolygónk, a Föld című BBC műsor 2007-es epizódjában David Attenborough is bemutatta a Ophiocordyceps unilateralis „munkáját.” Részben ez inspirálta a The Last of Us tervezésekor a Naughty Dogot. És ki tudja, lehetséges, hogy egykor bekövetkezik a fejlesztők által bemutatott vég...



A 2018-as E3-on a The Last of Us Part II is tiszteletét teszi majd, így júniusban esélyesen több részletet is tudni fogunk a csak jövőre megjelenő játékról.

katonai iskolában, az anya szerepét pedig a Szentjánosbogarak csoportjának tagja, Marlene töltötte be számára. Igen ám, de mi van Ellie valódi édesanyjával? Nos, a fellelhető információmorzsákat összerakva lehetséges, hogy ő is központi szerepet fog kapni a második részben, még úgy is, hogy nem tűnik fel, csak mozgatórugóként fog szolgálni Ellie tetteinek. Miből lehet erre következtetni? Először is, az Uncharted 4-ben volt egy rejtélyes easter egg, egy poszter, amely egy állapotos fiatal nőt ábrázolt, és a The Last of Us: American Daughters címet viselte. Sokan a fiatal nőben Ellie-t látták, de mint ismert, a lány immunis a cordyceps vírusra, a képen szereplő nő pedig maszkot viselt. Logikusnak tűnik, hogy a PGW 2017-en bemutatott brutális trailerben az a nő, akit meg akartak ölni kötél által, nem más, mint Ellie anyja! Kínzója késével megkarcolja a hasfalát, majd azt mondja neki: „Bűnt hordozol."

Az erőszak a The Last of Us világának elválaszthatatlan része, ugyanakkor ez soha nem volt öncélú. Joel és Ellie cselekedeteit is meghatározták az ellenük, mások által elkövetett tettek. Ráadásul úgy tűnik, hogy a nő, aki fellógatja, egy frakció tagja, egy szektáé, amely Seattle környékén tevékenykedik. A trailerben feltűnt másik megkínzott fiatal nőtől ugyanis azt kérdezi, hogy hol van a többi hitehagyott? Bár az ötperces előzetesben mindkét nő megmenekült a szekta követőitől, valószínű, hogy Ellie anyját megölték a kislány megszületése után. Ráadásul a poszter azt sugallja, hogy Ellie-nek van egy testvére, aki talán a Szentjánosbogarak tagja...

HÉTPECSÉTES TITOK

Ez persze csak egy a lehetséges forgatókönyvek közül. Neil Druckmann kijelentette, hogy a The Last of Us Part II sztorija sokkal nagyobb lesz, mint az első része, ugyanakkor a kettő reflektálni fog egymásra. A Naughty Dog hét lakat alatt tart minden információt, de nagy valószínűséggel a nemsokára esedékes E3 2018-on ismét látni fogunk valamit a játékból. Lehetséges hogy játékmenetet nem, azt meghagyja a Sony és a Naughty Dog az év hátralevő nagy játékkiállításainak egyikére, hogy végül kapjunk egy premierdátumot, majd pedig a The Last of Us Part II-t jövő tavasszal, ismerve a Sony eddigi üzletpolitikáját. Tavaly jött egy Horizon Zero Dawn és egy Persona 5, idén a God of War és a Detroit: Become Human, jövőre pedig megjelenhet a Days Gone, valamint Joel és Ellie új kalandja. Az biztos, hogy a PS tulajok nem unatkoznak manapság, és ez így helyes.

PARTRA SODORVA

DEATH STRANDING

ÍRTA: **DREAMER**

Ha van olyan ember a videojáték-iparban, akit senkinek nem kell bemutatni, az Kodzsima Hideo, akinek több évtizedes pályafutása alatt készült játékait világszerte elismerik. Éppen ebből kifolyólag nehezedik különösen nagy súly a japán tervező vállára.

Fejlesztő: Kojima Productions **Kiadó:** Sony Interactive Entertainment **Megjelenés:** nem ismert

Első ízben 2016-ban, az E3-on találkozhattunk a Konami szorító karmai közül kiszabadult Kodzsima önálló projektjével, a Death Strandiggel. Az eseményen bemutatott előzetes csupán teaserként szolgált, mivel ekkor még csak tervek képében, néhány rögzített anyag formájában, valamint a rendező és egyben kreatív mindenes fejében létezett a projekt.

2016 júniusától kezdve összesen három alkalommal láthattuk mozgásban a Death Strandinget. Először az E3-on, majd ezt követően két egymást követő évben is felszegte fejét a játék a The Game Awardson. A legutóbbi videó egy teljes évet felölelő csöndet tört meg, ami alatt a stúdió csak lassacskán tudott haladni a játék fejlesztésével. Ez idő folyamán sztrájkba kezdett a SAG (amerikai színész egyesület), aminek eredményeként csaknem leállt a fejlesztés, mivel a tiltakozás alatt nem tudták időben elkezdeni a motion-capture jelenetek és a játékban használatos hanganyagok felvételét. Pedig Mads Mikkelsen és Norman Reedus várva várták, hogy elkezdhessék a Death Strandingen való munkálatokat, erről maga Kodzsima mesélt a 2017-es PlayStation Experience nagyszínpadán.

PURGATÓRIUM

A Death Strandingről még vajmi kevés dolgot tudtunk meg, ám azok biztos forrásból kerültek hozzánk. A játékból bemutatott videóanyagok és hivatalos interjúk nyomán elindulva bőséggel akad miről írnunk – még úgy is, hogy Kodzsima nem éppen beszédességéről híres.

A játékmenetről sziklaszilárdan tudjuk, hogy nyíltvilágú és akcióorientált lesz, és lopakodós szekciók fogják tarkítani, végtére is egy olyan csapatról beszélünk, akik az elmúlt két évtized alatt csaknem tökéletesítették az efféle játékmenetet. Az is egészen bizonyosnak látszik, hogy a gameplay egyes elemeit a narratíva formálja majd.

Ez csak elmélet...

A Death Stranding köré megszámlálhatatlan elméletet szőtt a rajongói elme, ezeket pedig maga Kodzsima is figyelemmel kíséri, és ha olyanja van, Twitteren jelez vissza a teóriákkal kapcsolatban. A cikkben olvasható információk nagyja például a mikroblogon nyert megerősítést, avagy azon a közösségi oldalon, amit Kodzsima egyébként nagyon is kedvel. Előszeretettel posztol az irodai életről, kedvenc filmjeiről, vagy épp arról, mikor a Death Stranding főgonoszát alakító Mads Mikkelsennel együtt elmennek szakézni – utóbbi tweetsorozat kifejezetten vicces az egyre ködösebb tekintetű Mikkelsennel, de még annál is mókásabb, hogy sok rajongó ezt a kiruccanást is valami furcsa összeesküvésnek vélte, és elkezdték találgatni, hogy vajon mindez épp mit jelent – azon túl, mármint, hogy két felnőtt ember remekül szórakozik.

Jön PC-re is?

A Death Stranding eredetileg PS4-re és PC-re is be lett jelentve, utóbbit maga Kodzsima erősítette meg, azóta viszont nem beszélt erről, a kiadóként megjelölt Sony pedig nyilvánvaló okokból exkluzív címként emlegeti a játékot. Bár eszünk ágában sincs jóslatokba bocsátkozni, simán elképzelhetőnek tartjuk, hogy ez egyfajta ideiglenes exkluzivitást jelöl, avagy a PS4-es premier után pár hónappal PC-n is megjelenhet a Death Stranding. Ezt erősíti az a kép, amin Kodzsima épp a Valve irodájában mutatkozik – ő ugyanis köztudottan nagy rajongója és támogatója a Steamnek.

A történet fókuszpontja az élet és halál kapcsolata lesz, ami mind a sztori szempontjából, mind pedig játékmechanikailag komoly szerepet tölt be a Death Strandingben. Kodzsimának feltett szándékában állt, hogy átdolgozza a játékok hajnala, az árkád gépek megjelenése óta létező „game over" jelenség működését. Abban az estben, ha a Norman Reedus által megformált főszereplő (Sam) elhalálozik, a program nem parancsol megálljt a játéknak, hanem kezdetét veszi egy szegmens, melyet bemutató jelleggel a tavalyi The Game Awards-os előzetesben is megtekinthettünk. Sam szó szerint kilép a saját testéből, és alámerül egy fordított világban. Az élet és halál közti Limbóban a játékos belső nézetben úszhat a víz alatt, ahol különböző tárgyakat gyűjthet össze, amik segíthetik őt útja során.

A búvárkodással egybekötött guberálás végeztével a program visszadobja Samet arra a pontra, ahol a halálakor járt, vagyis a Death Stranding nem a checkpoint-rendszerek által alkalmazott stratégiát használja, ami ugye egy adott részre tereli vissza a játékost. (Hasonló megoldással operált a 2008-as Prince of Persia reboot.) Azonban senki se gondolja, hogy a halálnak nem lesznek következményei! A trailerből kiderül, hogy minden egyes alkalommal, amikor Sam elesik a harcmezőn, a testén megjelenik egy kézlenyomat, és tekintve, hogy az általunk végrehajtott cselekedetek befolyásolják a környezetünket, a játékmenet is átesik némi változáson. Az, hogy ez mit jelent a gyakorlatban, még csak találgatni tudjuk.

ÉDEN

Most, hogy kiveséztük, mi történik akkor, amikor a játékos hibát vét a történet során, beszéljünk a másik fő motívumról! A játék egyik fontos eleme az eső, amely az idő múlását segíti elő. Ha visszanézzük a korábban bemutatott előzeteseket észrevehetjük, hogy amint eső éri a környezetet elindul egy felgyorsított öregedési folyamat. A földet beborító virághalmaz másodpercek alatt zöldbe borul, majd elszárad és kimúlik, és az emberekre is hasonló hatással van a zivatar. Amint a cseppek szabad bőrfelülettel érintkeznek, az adott szereplő arcán ráncok jelennek meg, majd kifehéredik a haja. Az időt előre tekerő esőt a fejlesztők „Timefall" effektusnak nevezik, és mint kiderült, szerves részét képezi a történetnek. A jelenséget misztikum fedi, sokan nem tudják, hogy milyen hatással van a környezetre. Erről azonban Kodzsima nem árult el többet, mert szeretné, ha a mítosz megoldása meglepetésként szolgálna mindenki számára.

Az első napvilágot látott videóban, és a később a Guillermo del Toro karaktere által hurcolt inkubátorban, egy és ugyanaz a baba látható. „A bébi, ahogy a történet egészben is szerepe lesz, úgy a játék mechanikáiban is funkciót kap" – mondta Kodzsima 2017 végén az amerikai IGN-nek adott interjújában, ezzel megerősítve a rajongók felvetését.

POKOL

A Death Stranding egyelőre még nem kapott hivatalos megjelenési dátumot, és az is kérdéses, hogy a PlayStation 4 lesz-e az egyetlen platform, amire kiadják (lásd a mellékelt szövegdobozt!). Az azonban biztos, hogy a játékot a Guerrilla Games Decima Engine-je hajtja, ami olyan címek alatt csillogtatta meg tudását, mint a Horizon Zero Dawn, azaz a PlayStation 4 legnagyobb tavalyi húzócíme. Szóval a technológia adott, már csak a történet és a kidolgozott játékmenet van hátra, ami miatt nem aggódunk. Kodzsima úgy beszélt a Death Strandingről, mint a játékról, amit évtizedek óta el akart készíteni, mi pedig epekedve várjuk a végeredményt.

UTOLSÓ NAPJAINK

DAYS GONE

ÍRTA: BÖJTI

Örök kérdés, mi történik velünk, mi lesz civilizációnk sorsa egy esetleges összeomlás után. Hogy a kataklizmát zombik, fertőzések vagy meteorok okozzák, az már olyan mindegy, a fő szempont az, ki fogja túlélni, és miért folynak majd utána a legkegyetlenebb harcok.

Fejlesztő: SIE Bend Studio **Kiadó:** Sony Interactive Entertainment **Megjelenés:** 2019

Jó eséllyel persze a vízért, az élelmiszerért, magáért a túlélésért. Éppen úgy, ahogy azt feldolgozta már rengeteg mozifilm és videojáték, és ahogyan az látszódik a már 2016-ban bejelentett PlayStation-exkluzív cím, a Days Gone esetében.

Ez utóbbit a leginkább a Syphon Filter-szériáról ismert SIE Bend Studio készíti 2015 óta, és bár két éve, az amerikai videojátékos rendezvény, az E3 során leplezõdött le, tényleges megjelenési dátum, vagy akár bármi extra információ azóta sem derült ki róla.

Amit tudni az a háttér, a főszereplő kiléte, no és persze a játékmenet egy része, ami a bemutatókból könnyedén leszűrhető. A Days Gone apokalipszise egy fertőzés képében jött, majd nemcsak látott, de kiütéssel győzött is, hiszen kiirtotta az emberiség jó részét, azonban az életben maradtak sem nyugodhattak meg a kórság elvonulását követően, elvégre civilizációnk jelentős része öntudatlan, agresszív fenevaddá alakult át, hogy tömegbe verődve együtt terrorizálják a táborokba, kisebb közösségekbe verődött csoportokat.

Persze ahogyan az lenni szokott, az utolsó emberek a Földön nem képesek megbékélni egymással, így egymással is meggyűlik a bajuk. Fosztogatók és zsarnokok uralkodnak a szerencsétlenebbek felett, a vidéket pedig magányos kalandorok járják, akik úgy gondolják, hogy egyedül többre mennek a különböző fertőzöttekkel szemben, mintha alkalmatlannak és életképtelennek bizonyuló alakok lassítanák őket haladásukban.

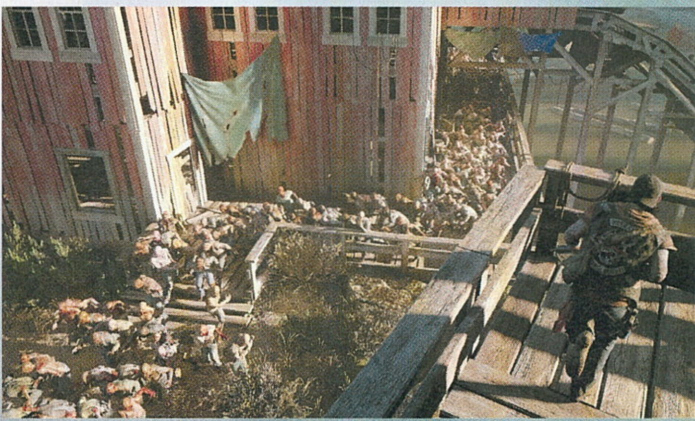
A Days Gone főszereplője is ilyen személyiség. St. John egy fejvadász, aki az utakat járja motorján, miközben a freakerektől, avagy a fertőzöttektől sem fél. A külső nézetes akciójáték cselekménye során őt irányíthatja a játékos, miközben lopakodva vagy éppen hatalmas és hangos vérengzést rendezve tesz el mindenkit láb alól.

ÉSZAKON A LEVEGŐ IS MÁS

Bár rendkívül keveset tudni, úgy tűnik, hogy az Egyesült Államok északnyugati része fogja szolgáltatni a nyitott, nagyjából szabadon bejárható alapterületet, avagy Washington és Oregon államok határain belül lehet pusztításba és vad száguldozásba kezdeni. És ezt lehet szó szerint is érteni, mivel a főhős, ahogyan már említettem, motorháton közlekedve teszi meg a nagyobb távokat, az első játékmenet-bemutatók során pedig olybá tűnt, hogy szabadon lehet vele kóricálni, így felfedezve és feltérképezve a vidéket.

Közben persze adódhatnak bajok. Egyfelől a többi túlélő is bekavarhat, csapdákat állíthatnak, nagyobb létszámfölény esetén pedig alaposan megnehezítheti a kalandor dolgát (pláne, ha lőfegyvereik is vannak).

És ahogyan a The Walking Dead című sorozatnál vagy éppen a szintén PS-exkluzív The Last of Usnál, úgy ezúttal is bebizonyosodik, hogy a végórákban bizony senki nem finomkodik, a gyorsabb és erősebb viszi a „főnyereményt", ami maga az élet. Emiatt aztán a harcok kendőzetlenek, brutálisak, kések és balták döntik el a vitákat, sok esetben fejeket kettészelve, vagyis a Days Gone semmiképpen sem a gyerekeknek szól.



A magunk részéről egy nagyobb összegben fogadnánk arra, hogy a Days Gone is magyar felirattal kerül a hazai PS4 játékosok keze ügyébe!

De ez még mindig az emberi oldal, hiszen ott vannak a freakerek is.

A zombiszerű fertőzöttek mintha csak a 2013-as Z világháborúból vagy a 2007-es Legenda vagyokból lépnének elő – bár van lassabb és egyedül kóricáló változatuk, a legveszélyesebb a nagy tömegben hömpölygő biomassza, amely mindent és mindenkit letarolva zúdul előre, így biztos rémálmokat és persze halált hozva.

Még szerencse, hogy St. John a környezeti elemeket, az eszközöket, a csapdákat és nyílászárókat is felhasználhatja, így mindig valami akadályt görgethet a gyilkos légió útjába, már persze a lőfegyverek és robbanószerek mellett, amik szintén nagy hasznára válnak.

Ennek is köszönhető, hogy a Days Gone előreláthatólag soha nem lesz unalmas vagy éppen ugyanolyan, bár a környezet felfedezése, a szörnyetegekkel való harc és a túlélőkkel szembeni óvatosság alapvetően újra és újra hasonló, bevált módszereket kívánna meg.

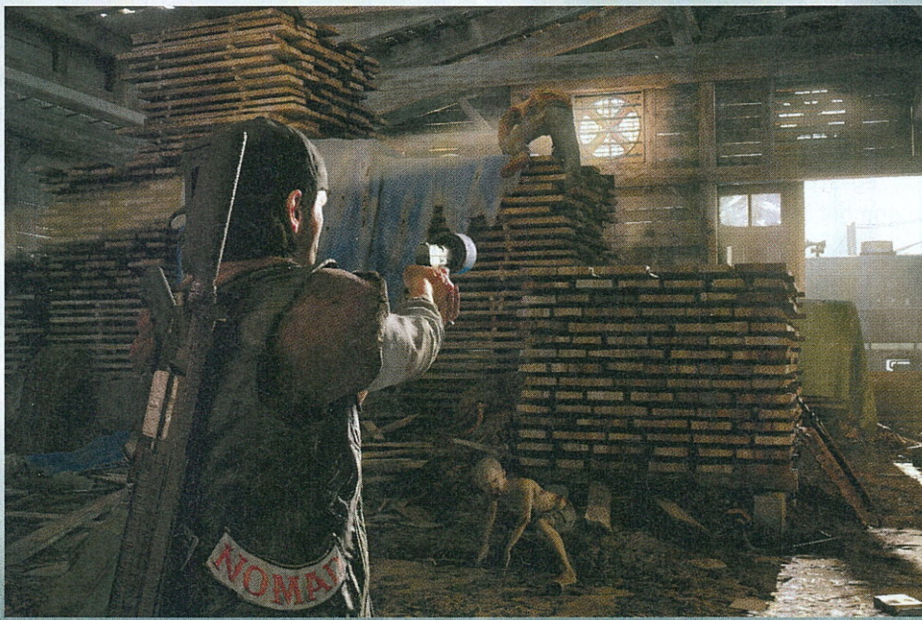
A TÖBBIT MAJD MEGLÁTJUK

Egyelőre ennyi biztos, no és persze az ígéretes látványvilág. Az Unreal Engine 4 felturbózott változatának hála meglehetősen életszerű a külső, emellett lehetővé teszi a rengeteg fertőzött egyszerre történő megjelenítését még akkor is, mikor lassú totojázás helyett a lények mind a főszereplő irányába sprintelnek. Márpedig ha azt mondom, sokan vannak, akkor azt komolyan is gondolom, ilyen számú ellenfél-megjelenítésre eleddig kevés játék volt képes. Mégis, a Days Gone ezen túl is odafigyel a részletekre, hiszen a nagy alapterületű vidéket hóban és ragyogó napfényben is megnézhetjük magunknak, ami nem kevés számítást jelent, emellett pedig előrevetíti, hogy a teljes játék valahol az átmenete lesz a GTA nyitott játszóterének és a The Last of Us akció esetén a cselekményre összpontosító elmesélésnek.

Remélhetőleg drámából és emberi kapcsolatokból is sikerül meríteni a Sony korábbi horrorklasszikusából, elvégre, ha a remek alapötlet és az eddigiek alapján nagyon is működőképes akció mellett mély, motivációval rendelkező karakterek is megjelennek a narratívában, aminél a dialógusok is remekelnek, nos, akkor jó eséllyel újabb kötelező vételt köszönthetünk a Days Gone-nak.

Előreláthatóan valamikor 2019-ben, bár azon sem lepődnék meg, ha még az idei E3 során robbantana a Sony, méghozzá egy halloweeni dátummal, ami kellőképpen megalapozná a hangulatot a szörnyetegekhez és halottakhoz kapcsolt időpontban.

De persze az is lehet, hogy ezt a szerepet az egyelőre még nagy titokban tartott The Last of Us 2 vállalja magára. Ki tudja? Halloween estéjén bármi megtörténhet.



A PC Guru egy szórakoztató informatikai magazin, amely idén (2018-ban) ünnepli fennállásának 26. évfordulóját. A Guruban elsősorban játékokról olvashatsz, de a legújabb technológiák, a hardverek és a játékpiac változásai sem kerülik el szerkesztőségünk figyelmét. Kövess minket mindenhol!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött tartalomról sem. Szóval irány a YouTube: www.youtube.com/pcguruonline

PC GURU ONLINE

A PC Guru persze nem csak nyomtatott formában olvasható, hanem az interneten is: a PC Guru Online az újság hivatalos weboldala, amit a http://www.pcguru.hu címen érhettek el. Itt minden nap megtaláljátok a legújabb híreket, érdekességeket, exkluzív online cikkeket olvashattok a webes csapattól, valamint a magazin tesztjeit is megtaláljátok, igaz, csak két hónappal azok újságban való debütálása után. Ezen kívül a cikkírói pályázattal akár magatok is csatlakozhattok a Guru csapatához, valamint előfizethettek az újságra, fórumozhattok, videókat nézhettek, vagy böngészhetitek a megannyi hasznos információt tartalmazó tudástárjainkat. Ingyenes játékokkal is várunk benneteket!

FIZESS ELŐ AZ ÚJSÁGRA!

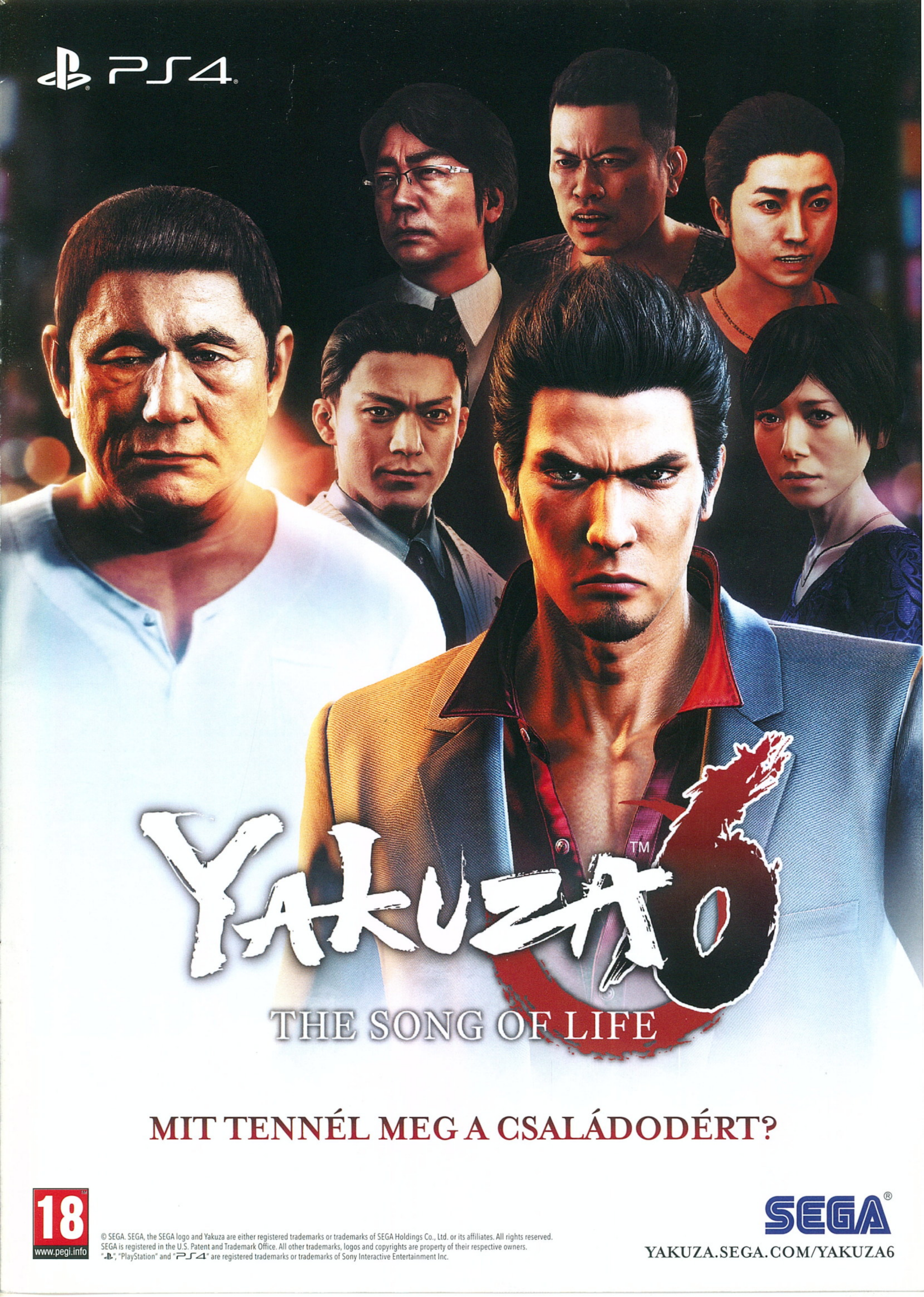
Tudtad, hogy a PC Gurura igazán megéri előfizetni? A negyedéves, féléves és éves konstrukciók ugyanis nemcsak 3, 6 vagy 12 db magazint jelentenek (ugye havonta egyet), de minden újsághoz jár legalább egy teljes játék, egy, a gépednek teljes biztonságot garantáló ESET Internet Security kód, valamint az egészhez jön még egy vadi új játék, amit természetesen kedvezményes áron szerezhetsz így be. Csak egy példa! A Far Cry 5 a PC Guru Webshopban alapáron 17 999 forint. Egy éves előfizetés a PC Gurura 17 990 forint. A kettő együtt 35 989 forintra jön ki, ha azonban az előfizetés mellé kéred a Far Cry 5-öt, a csomag ára csupán 30 490 forint lesz! Mi megmondtuk.

PC GURU A FACEBOOKON!

A PC Guru természetesen elérhető a világ legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg közel 60 000 rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a http://www.facebook.com/pcgurumagazin címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

KERESD A PC GURU WEBSHOPBAN!

A PC Guru csapata immár három éve, 2014 májusában indította el saját online boltját. A PC Guru Webshopban PC-s és konzolos játékok kaphatók, sőt a PC Guru magazint is megvásárolhatjátok az oldalon. A régebbi számaink a készlet erejéig elérhetők, és persze sokkal olcsóbbak, mint a friss PC Guru – akár már 600 forintért a tiéd lehet egy több éves magazin. Az újságok mellé teljes játék jár, ami sok esetben digitális (steames), így az említett összeg fejében akár egy menő PC-s játékot is a magatokénak tudhattok. De ez még nem minden: az épp aktuális PC Guru magazint akár házhozszállítással is kérhetitek, ennek ára pedig optimális esetben nem emeli meg a lap árát, azaz a bolti 1995 Ft-ért akár a saját ajtótokig vitethetitek a friss PC Gurut. Ezen felül akciókkal, kedvezményekkel, rendszeresen megújuló kínálattal várunk. Felkeltettük az érdeklődésedet? Nosza, akkor irány a PC Guru Webshop: https://shop.pcguru.hu/


PS4
YAKUZA 6™
THE SONG OF LIFE
MIT TENNÉL MEG A CSALÁDODÉRT?
18
www.pegi.info
© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Yakuza are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved.
SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
SEGA®
YAKUZA.SEGA.COM/YAKUZA6

Versenyezz és győzz a Gran Turismo Sport versenyein

Száguldj online, győzd le riválisaidat!

Október 18-tól Magyarországon is elstartol a Gran Turismo Sport, ahol megmutathatod, hogy nemcsak az utakon, de a PlayStation világában is te vezetsz a legjobban. Bizonyíts nemzetközi szinteken is a Sport módban, amelyben más versenyzőkkel mérheted össze tudásodat online.

Vegyél részt a nagyszabású globális versenyeken!

Csatold be az öved, nyomd a gázt, ahogy bírod és győzz! A Gran Turismo Sport az első játék, amelyet a Nemzetközi Automobil Szövetség is elismer, esportként pedig hivatalos kitüntetésre számíthatnak majd a legjobbak. Vágj bele a hivatalos versenyekbe, képviseld hazánkat vagy kedvenc márkádat a világszintű megmérettetéseken.

GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR
SPORT

Kezdő vagy? Ne búsulj!

Még csak most kezdted a játékot? Ne hátrálj ki az online versenyből, hiszen a Gran Turismo Sport „matchmaking” rendszere segít, hogy a veled egy szinten lévő játékosokkal tudd élvezni a futamokat. Próbáld ki magad és kerülj egyre magasabbra a ranglétrán!

Fedezd fel a PlayStation online versenyeit!

Kedvet kaptál a versenyekhez? Nem kell leállnod, hiszen a PlayStation Events online alkalmazásban mindig találsz neked való kihívást. Sőt, eredményeid alapján külön csak neked összeállított listában találhatod meg a leginkább ajánlott versenyeket. Merülj el kedvenc játékaidban és vedd fel a kesztyűt, mutasd meg, hogy Te vagy a legjobb!

További hírekért, érdekességekért és információért látogass el a www.playstation.com oldalra!